



TUGAS AKHIR

JUDUL

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
NAMA BUAH DAN HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS
BAHASA BUGIS DAN BAHASA INDONESIA BAGI ANAK USIA DINI**

OLEH:

**Nur Alfa Taggiling
1386141012**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

2018

TUGAS AKHIR

JUDUL

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
NAMA BUAH DAN HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS
BAHASA BUGIS DAN BAHASA INDONESIA BAGI ANAK USIA DINI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan
Desain, Universitas Negeri Makassar

OLEH:

**Nur Alfa Taggiling
1386141012**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

2018

ABSTRAK

Nur Alfa Taggiling 1386141012. Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Nama Buah dan Hewan Dalam Bahasa Inggris, Bahasa Bugis dan Bahasa Indonesia Bagi Anak Usia Dini. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar. 2017.
Pembimbing: (I) Dian Cahyadi S.Ds, M.Ds. (II) Irfan Arifin S.Pd, M.Pd.

Perancangan ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran pengenalan nama buah dan hewan dalam Bahasa Inggris, Bahasa Bugis dan Bahasa Indonesia yang efektif dan efisien agar dapat digunakan untuk anak usia dini umur 5 sampai 6 tahun. Metode perancangan ini menggunakan konsep belajar sambil bermain yang diiringi dengan kuis. Sehingga mendapatkan hasil perancangan Multimedia interaktif yang dapat digunakan anak usia dini sebagai media pembelajaran dengan bimbingan guru/orang tua.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Pengenalan Buah, Hewan.

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Alfa Taggiling
NIM : 1386141012
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul : Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Nama Buah dan Hewan dalam Bahasa Inggris Bahasa Bugis dan Bahasa Indonesia Bagi Anak Usia Dini.

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas ini merupakan karya asli yang bersumber dari ide saya sendiri dan bukan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan. Selain itu, tidak ada sebagian dari tugas akhir yang telah saya atau orang lain gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar akademik. Jika pernyataan di atas terbukti atau dapat dibuktikan sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Fakultas Seni dan Desain dan Universitas Negeri Makassar atau berdasarkan perundang-undangan yang berlaku.

Makassar, Desember 2017
Yang membuat pernyataan,



Nur Alfa Taggiling
NIM 1386141012

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Laporan Tugas Akhir atas nama : **Nur Alfa Taggiling/ NIM 1386141012** dengan judul: “Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Nama Buah dan Hewan dalam Bahasa Inggris Bahasa Bugis dan Bahasa Indonesia Bagi Anak Usia Dini” diterima oleh Panitia Ujian Tugas Akhir Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar dengan SK. Nomor: 2369/UN36.21/PP/2017 tanggal 5 Januari 2018 untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar pada hari Jumat 5 Januari 2018.



Disetujui Oleh:

Dekan Fakultas Seni dan Desain UNM

Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.

NIP 19630121 198903 2 001

1. Ketua Panitia : Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum
2. Sekretaris : Dian Cahyadi, S.Ds., M.Ds.
3. Pembimbing 1 : Dian Cahyadi, S.Ds., M.D
4. Pembimbing 2 : Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd..
5. Penguji 1 : Drs. Aswar, M.Ds.
6. Penguji 2 : Drs. Benny Subiantoro, M.Sn

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

MOTTO

“Man Yazra’ Yahshud”

Siapa yang menanam dia akan memanen. Karena proses tidak akan mengkhianati hasil.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya serta tidak henti-hentinya menadahkan tangan untuk berdoa kepada-Mu atas nikmat-nikmat yang telah diberikan. Tugas Akhir ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua Orang tuaku yang tersayang Bapak Arifuddin Made Taggiling dan Ibu Nursiah.N yang selalu memberikan kasih sayang, doa, kekuatan, nasehat, dan dukungan serta pengorbanannya yang tidak akan tergantikan oleh apapun. Semoga bapak dan Ibu selalu sehat dan tetap dalam lindungan-Nya.
2. Ketiga kakakku (Agus Arif Taggiling, Amin Arif Taggiling dan Abdillah Taggiling) yang selalu memberikan semangat, motivasi, pengarahannya, terima kasih banyak selalu menyemangatiku.
3. Keluarga besarku yang selalu memberikan semangat untuk sukses dan selalu mengarahkan kejalan yang benar, saya ucapkan terima kasih.
4. Teman-teman dan yang selalu ada buat saya, Kak Edi, Kak Saddam terima kasih atas semuanya. Keluarga kedua saya selama merantau terima kasih buat Hikma, Bia, dan Elfi Kalian istimewa sukses semua buat kalian.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah SWT. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW. Berkat limpahan dan rahmatnya penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Nama Buah dan Hewan Dalam Bahasa Inggris Bahasa Bugis Dan Bahasa Indonesia Bagi Anak Usia Dini”. Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain, Universitas Negeri Makassar. Dalam penyusunan tugas akhir ini tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi, namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lain berkat, bantuan, nasehat, bimbingan orang tua, khususnya dosen pembimbing sehingga kendala yang penulis hadapi teratasi.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing dan memotivasi penulis dalam menempuh pendidikan sampai tahap penyelesaian tugas akhir ini. Ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya penulis sampaikan terutama kepada ayahanda tercinta Arifuddin Made Taggiling dan ibu terkasih Nursiah.N, serta saudaraku, Agus Arif Taggiling, Amin Arif Taggiling, Abdillah Taggiling. Keluarga besarku dan teman seperjuanganku yang selalu menemani Hikmawati Baharuddin dan Rabiatul Adawiah. Teruntuk Edi Setiawan Amiruddin, Muhammad Saddam Jasmail terima kasih selalu siap siaga membantu. Kalian memang yang terbaik.

Penghargaan setulus-tulusnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP selaku Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain
3. Dian Cahyadi S.Ds, M.Ds selaku Pembimbing (I) sekaligus ketua Prodi Jurusan Desain Komunikasi Visual. Yang selalu membimbing dan memberi arahan.
4. Irfan Arifin S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing (II) yang selalu membimbing, memberi arahan dan meluangkan waktunya.
5. Dosen-dosen dan Staf Fakultas Seni dan Desain.
6. Hj. Hanisah S.Pd Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Barru yang sudah membantu dalam penelitian.
7. Staf-staf Pendidik di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Barru.
8. Teman-teman Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain.

Akhirnya terima kasih dan penghargaan yang tidak terhingga kuperuntukkan kepada seluruh keluarga, yang penuh kasih sayang memberikan perhatian kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Semoga budi dan bantuan yang tulus yang telah disumbangkan menjadi

amal jariah dan mendapat imbalan yang berlimpah dari Allah SWT, Amin Allahuma Amin. Sehingga pada akhirnya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan anak usia dini, khususnya anak di Taman Kanak-Kanak.

Makassar, Desember 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Batasan Masalah	6
E. Tujuan Perancangan	6
F. Manfaat Perancangan	6
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	8
A. Kajian Desain yang Relevan	8
1. Pengenalan warna, bentuk, angka, huruf dan tangga nada berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	9
2. Prinsip Desain Media Pembelajaran	12
3. Fungsi Media Pembelajaran	14
4. Karakteristik Media Pembelajaran	17
5. Desain Pembuatan Media Pembelajaran	19
6. Warna	24
7. Tipografi	32
8. Bentuk/Gaya	35
B. Kajian Teori	37
1. Perancangan	37
2. Media Pembelajaran	38
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	40
4. Manfaat Media Pembelajaran	42
5. Pengertian Anak Usia Dini	43
6. Karakteristik Anak dalam Proses Pembelajaran	44
7. Optimalisasi Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Bahasa Bugis ..	44
8. Kurikulum Pembelajaran	45
9. Bahasa Inggris	50
10. Pentingnya bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini	50
11. Bahasa Bugis	51
12. Bahasa Indonesia	53
C. Kerangka Pikir	55

BAB III METODE DAN KONSEP PERANCANGAN	56
A. Deskripsi Karya	56
B. Identifikasi Target <i>Audience</i>	56
C. Metode Pengumpulan Data	58
1. Wawancara	59
2. Observasi	59
3. Dokumentasi	59
4. Studi Pustaka	60
D. Jenis Dan Analisis Data	60
1. Jenis Data	60
a. Data Primer	61
b. Data Sekunder	63
2. Analisis Data	65
a. Analisis Objek Materi Komunikasi	65
b. Analisis Kompetitor	70
c. Analisis Komunikasi Visual	71
d. Analisis Strategi Desain	76
e. Analisis Strategi Komunikasi	77
E. Konsep Desain dan Strategi Perancangan	83
1. Konsep Desain	83
a. Konsep Komunikasi Visual	83
b. Konsep Visual	84
2. Strategi Perancangan	89
a. Strategi Kreatif	90
C. Strategi Media	90
a. Media Utama Multimedia Interaktif	91
b. Media Pendukung dan Promosi	92
D. Skema Perancangan	95
BAB IV PEMBAHASAN PERANCANGAN DAN HASIL	96
A. Pembahasan Perancangan	96
1. Pra Perancangan	96
a. Curahan Gagasan/ <i>Brainstorming</i>	96
b. Pemetaan Gagasan/ <i>Mind Mapping</i>	98
c. Konsep	100
d. Tema	101
e. Ide	101
f. Materi	102
g. <i>Flowchart</i>	110
h. <i>Storyline</i>	112
i. Media Utama, Media Pendukung dan Media Promosi	113
j. Eksplorasi Sketsa	120
k. <i>Storyboard</i>	147
2. Perancangan	156
a. Digitalisasi	156
3. Final Perancangan	181
a. Media Utama	181

b.	Media Pendukung	184
c.	Media Promosi	188
4.	Hasil Uji Coba	192
a.	Hasil Observasi	192
b.	Respon Anak Didik Dan Guru/Orang tua	192
5.	Hasil Perancangan	193
a.	Media Utama	194
b.	Media Pendukung	200
c.	Media Promosi	202
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		207
A.	Kesimpulan Tentang Produk	207
B.	Sarana Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	208
DAFTAR PUSTAKA		209
LAMPIRAN		211
RIWAYAT HIDUP		216

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Halaman
1.2	Contoh Tampilan Halaman Pembuka Pada Multimedia Interaktif 9
2.2	Contoh Tampilan Halaman Utama 10
2.3	Contoh Tampilan Halaman Menu Materi Pembelajaran 10
2.4	Contoh Tampilan Materi Pembelajaran 4-5 Tahun 10
2.5	Tampilan Materi Pelajaran 5-6 tahun 11
2.6	Warna Pertama Dalam Lingkaran Warna <i>Brewster</i> 24
2.7	Warna kedua, Dalam Lingkaran Warna <i>Brewster</i> 25
2.8	Penciptaan Warna Kedua 25
2.9	Warna Antara , dalam warna lingkaran <i>Brewster</i> 27
2.10	Lingkaran warna <i>Brewster</i> 27
2.11	Lingkaran Warna <i>BREWSTER</i> 29
2.12	Warna Primer 29
2.13	Warna Sekunder 29
2.14	Warna Tersier 30
2.15	Warna Netral 30
2.16	Contoh <i>Font serif</i> 33
2.17	Contoh <i>Font san serif</i> 34
2.18	Contoh <i>Font Script</i> 34
2.19	Contoh <i>Font</i> Dekoratif 35
2.20	Contoh Bentuk/ Gaya Vektor 36
2.21	Contoh Bentuk/Gaya <i>Line Art</i> 36
2.22	Contoh Bentuk/Gaya Kartun 37
2.23	Kerangka Pikir 55
3.1	Diagram Target <i>Audience</i> 57
3.2	Anak-anak Sedang Mencari Buah Berdasarkan Bentuknya 59
3.3	Proses Wawancara kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Barru 62
3.4	Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Barru 62
3.5	Media Pengenalan Buah dalam Bentuk Poster yang dibuat oleh Guru Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Barru 63
3.6	Media Pengenalan Hewan dalam bentuk Poster yang dibuat oleh Guru Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Barru 64
3.7	Alat Peraga Pengenalan Buah yang dibuat oleh Guru Taman Kanak-Kanak Pembina Kecamatan Barru 65
3.8	Contoh Halaman Utama Multimedia Interaktif Pengenalan Bentuk, Benda dan Buah 70
3.9	Pengenalan Bentuk dalam Potongan Gambar yang dibuat Oleh Guru Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Barru 71
3.10	Gradasi Warna Cerah Dan <i>Soft</i> 73

3.11	Contoh Karakter Hewan dengan Gaya Kartun	73
3.12	Contoh Tampilan Home Game Tajwid	76
3.13	Contoh Film Animasi Pororo	77
3.14	Contoh Media Pembelajaran Menggunakan Power Point	80
3.15	Contoh Multimedia Interaktif	81
3.16	Cover Movie Boboiboy	82
3.17	Contoh Media Pembelajaran Internet, Tampilan Blog	82
3.18	Warna Huruf	85
3.19	Warna <i>Layout Background</i> Buah	86
3.20	Warna <i>Layout Background</i> Hewan	87
3.21	Warna Pada Objek Buah dan Hewan	87
3.22	Contoh Karakter Objek Buah	88
3.23	Contoh karakter Objek Hewan	88
3.24	Skema Perancangan	95
4.1	Curahan Gagasan/ <i>Branstorming</i>	97
4.2	Pemetaan Gagasan/ <i>Mind Mapping</i>	99
4.3	Kuis Pepaya	108
4.4	Kuis Pisang	108
4.5	Kuis Kambing	109
4.6	Kuis Udang	109
4.7	Kuis Semangka	110
4.8	<i>Flowchart</i>	111
4.9	CD/DVD	114
4.10	Label CD	115
4.11	<i>Cover</i> CD.....	115
4.12	Petunjuk Penggunaan Media	116
4.13	X-Banner	117
4.14	Gantungan	117
4.15	Stiker Timbul	118
4.16	Tas Ransel	119
4.17	<i>Tumbler</i> Mini	119
4.18	Topi	120
4.19	Sketsa Sukun	121
4.20	Sketsa Semangka	121
4.21	Sketsa Kelapa	122
4.22	Sketsa Jambu Biji	122
4.23	Sketsa Sirsak	123
4.24	Sketsa Nangka	123
4.25	Sketsa Salak	124
4.26	Sketsa Pisang	124
4.27	Sketsa Mangga	125
4.28	Sketsa Buni	125
4.29	Sketsa Jambu Air	126
4.30	Sketsa Jamblang	126
4.31	Sketsa Kedondong	127
4.32	Sketsa Langsung	127

4.33	Sketsa Pepaya	128
4.34	Sketsa Anjing	129
4.35	Sketsa Kupu-Kupu	129
4.36	Sketsa Semut	130
4.37	Sketsa Nyamuk	130
4.38	Sketsa Belalang	131
4.39	Sketsa Cacing	131
4.40	Sketsa Ikan	132
4.41	Sketsa Kambing	132
4.42	Sketsa Kucing	133
4.43	Sketsa Cicak	133
4.44	Sketsa Ayam	134
4.45	Sketsa Tikus	134
4.46	Sketsa Kepiting	135
4.47	Sketsa Udang	135
4.48	Sketsa Capung	136
4.49	Sketsa Alternatif Karakter Pendukung 1	137
4.50	Sketsa Alternatif Karakter Pendukung 2	137
4.51	Sketsa Alternatif Karakter Pendukung 3	138
4.52	Sketsa Karakter Pendukung Laki-laki	138
4.53	Sketsa Alternatif Tombol Kembali dan Lanjut	139
4.54	Sketsa Alternatif Tombol <i>Home</i> 1	140
4.55	Sketsa Alternatif Tombol <i>Home</i> 2	140
4.56	Sketsa Alternatif Tombol Kuis	141
4.57	Sketsa Alternatif Tombol Kompetensi Dasar	142
4.58	Sketsa Alternatif Tombol Materi	143
4.59	Sketsa Alternatif Tombol Petunjuk Penggunaan	143
4.60	Sketsa Alternatif Tombol Volume 1	144
4.61	Sketsa Alternatif Tombol Volume 2	144
4.62	Sketsa Alternatif Tombol <i>Minimize</i> 1	145
4.63	Sketsa Alternatif Tombol <i>Minimize</i> 2	145
4.64	Sketsa Alternatif Tombol Keluar Dari Program	146
4.65	Sketsa Alternatif Tombol Mulai 1	146
4.66	Sketsa Alternatif Tombol Mulai 2	147
4.67	<i>Line Art</i> Buni	154
4.68	<i>Line Art</i> Sukun	155
4.69	<i>Line Art</i> Jamblang	155
4.70	<i>Line Art</i> Jambu Air	155
4.71	<i>Line Art</i> Jambu Biji	156
4.72	<i>Line Art</i> Kedondong	156
4.73	<i>Line Art</i> Kelapa	156
4.74	<i>Line Art</i> Langsung	157
4.75	<i>Line Art</i> Mangga	157
4.76	<i>Line Art</i> Pisang	157
4.77	<i>Line Art</i> Salak	158
4.78	<i>Line Art</i> Semangka	158

4.79	<i>Line Art</i> Sirsak	158
4.80	<i>Line Art</i> Nangka	159
4.81	<i>Line Art</i> Pepaya	159
4.82	<i>Line Art</i> Anjing	159
4.83	<i>Line Art</i> Ayam	160
4.84	<i>Line Art</i> Belalang	160
4.85	<i>Line Art</i> Capung	160
4.86	<i>Line Art</i> Cacing	161
4.87	<i>Line Art</i> Cicak	161
4.88	<i>Line Art</i> Ikan	161
4.89	<i>Line Art</i> Kucing	162
4.90	<i>Line Art</i> Kambing	162
4.91	<i>Line Art</i> Kepiting	162
4.92	<i>Line Art</i> Kupu-kupu	163
4.93	<i>Line Art</i> Nyamuk	163
4.94	<i>Line Art</i> Semut	163
4.95	<i>Line Art</i> Tikus	164
4.96	<i>Line Art</i> Udang	164
4.97	<i>Line Art Layout</i> Pada Materi Buah	165
4.98	<i>Line Art Layout</i> Pada Materi Hewan	165
4.99	<i>Line Art Layout</i> Pada Halaman Loading, Utama, Home, Kuis, Petunjuk, dan Kompetensi Dasar	165
4.100	Digitalisasi <i>Line Art</i> Karakter Pendukung Perempuan	166
4.101	Digitalisasi <i>Line Art</i> Karakter Pendukung Laki-Laki	166
4.102	Digitalisasi Buni	167
4.103	Digitalisasi Sukun	167
4.104	Digitalisasi Jamblang	168
4.105	Digitalisasi Jambu Air	168
4.106	Digitalisasi Jambu Biji	168
4.107	Digitalisasi Kedondong	169
4.108	Digitalisasi Kelapa	169
4.109	Digitalisasi Langsung	169
4.110	Digitalisasi Mangga	170
4.111	Digitalisasi Pisang	170
4.112	Digitalisasi Salak	170
4.113	Digitalisasi Semangka	171
4.114	Digitalisasi Sirsak	171
4.115	Digitalisasi Nangka	171
4.116	Digitalisasi Pepaya	172
4.117	Digitalisasi Anjing	172
4.118	Digitalisasi Ayam	172
4.119	Digitalisasi Belalang	173
4.120	Digitalisasi Capung	173
4.121	Digitalisasi Cacing	173
4.122	Digitalisasi Cicak	174
4.123	Digitalisasi Ikan	174

4.124 Digitalisasi Kucing	174
4.125 Digitalisasi Kambing	175
4.126 Digitalisasi Kepiting	175
4.127 Digitalisasi Kupu-kupu	175
4.128 Digitalisasi Nyamuk	176
4.129 Digitalisasi Semut	176
4.130 Digitalisasi Tikus	176
4.131 Digitalisasi Udang	177
4.132 Digitalisasi Desain <i>Layout</i> Pada Halaman Utama, <i>Home</i> , Kuis, Petunjuk dan Kompetensi Dasar	177
4.133 Digitalisasi Desain <i>Layout</i> Pada Materi Buah	178
4.134 Digitalisasi Desain <i>Layout</i> Pada Materi Hewan	178
4.135 Digitalisasi Karakter Laki-laki	179
4.136 Digitalisasi Karakter Perempuan	179
4.137 <i>Import</i> Objek Teks Pengenalan Buah dan Hewan Pada Halaman Loading.....	180
4.138 Pemberian Efek dan Penjelasan Tombol Untuk <i>Slide</i> Petunjuk	180
4.139 Pemasangan Background Pada Slide Menu <i>Home</i>	181
4.140 Animasi Tombol Huruf Pada Materi	181
4.141 Pemberian <i>Dubber</i> Suara Pada Kuis	181
4.142 Pemberian <i>Script</i>	182
4.143 Proses <i>Rander Project</i>	182
4.144 Ukuran CD/DVD	183
4.145 Digitalisasi Desain <i>Cover</i> CD Depan dan <i>Cover</i> Dalam	184
4.146 Digitalisasi Desain Label CD	185
4.147 Digitalisasi Desain Petunjuk Penggunaan Media	185
4.148 Digitalisasi Desain X-Banner	186
4.149 Digitalisasi Desain Gantungan Kunci	187
4.150 Digitalisasi Desain Stiker Timbul	188
4.151 Digitalisasi Desain Tas Ransel	188
4.152 Digitalisasi Desain <i>Tumbler</i> Mini	189
4.153 Digitalisasi Desain Topi	189
4.154 Halaman <i>Loading</i>	192
4.155 Halaman Utama	193
4.156 Halaman <i>Home</i>	193
4.157 Halaman Petunjuk	193
4.158 Halaman Kompetensi Dasar	194
4.159 Halaman Pemilihan Materi Bahasa Apa Yang Ingin dipelajari	194
4.160 Pemilihan Materi Buah dan Hewan	194
4.161 Materi Buah Dalam Bahasa Inggris	195
4.162 Materi Hewan Dalam Bahasa Inggris	195
4.163 Materi Buah Dalam Bahasa Bugis	195
4.164 Materi Hewan Dalam Bahasa Bugis	196
4.165 Halaman Untuk Memulai Kuis	196
4.166 Halaman Kuis	196
4.167 Halaman Ketika Jawaban Kuis Salah	197

4.168 Halaman Ketika jawaban Kuis Benar	197
4.169 Profil Pembuat	199
4.170 Hasil Rancangan CD/DVD	200
4.171 Hasil Rancangan <i>Cover</i> CD	201
4.172 Hasil Rancangan Label CD	201
4.173 Hasil Rancangan Petunjuk Penggunaan Media	202
4.174 Hasil Rancangan X-Banner	203
4.175 Hasil Rancangan Gantungan Kunci	204
4.176 Hasil Rancangan Stiker Timbul	204
4.177 Hasil Rancangan Tas Ransel	205
4.178 Hasil Rancangan <i>Tumbler</i> Mini	206
4.179 Hasil Rancangan Topi	206

DAFTAR TABEL

Nomor	Halaman
2.1	Kompetensi Dasar 2013 47
2.2	Contoh Bahasa Bugis dalam Bentuk Angka 53
3.1	Pengenalan Nama Buah dan Hewan Berdasarkan Warna dan Bentuk ... 66
3.2	Pengengenalan Nama Hewan Berdasarkan Nama dan Ciri-cirinya 68
3.3	Alternatif <i>Font</i> 74
3.4	<i>Font</i> Yang Akan Digunakan 89
4.1	Buah Dalam 3 Bahasa 102
4.2	Hewan Dalam 3 Bahasa 105
4.3	<i>Storyline</i> 112
4.4	<i>Storyboard</i> 147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Secara sederhana, pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir.

Etimologi pendidikan adalah proses mengembangkan kemampuan diri sendiri dan kekuatan individu. Sedangkan menurut *Kamus Bahasa Indonesia*, pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajar dan pelatihan. (DWI,2016:10)

Pendidikan dapat diperoleh baik secara formal dan non formal. Pendidikan secara formal diperoleh dengan mengikuti program-program yang telah direncanakan, terstruktur oleh suatu institusi, departemen atau kementerian suatu negara. Sedangkan pendidikan non formal adalah

pengetahuan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari dari berbagai pengalaman baik yang dialami atau dipelajari dari orang lain.

Bukan hanya untuk diketahui belaka melainkan dengan memahaminya lalu berusaha untuk menjalankan prosesnya berdasarkan apa yang memang tertuang dalam pengertian pendidikan tersebut. Kita terlalu sering melihat berbagai kejadian nyata yang mencoreng nama baik dari pendidikan tersebut mungkin salah satu penyebabnya adalah dikarenakan mereka tidak menguasai nilai – nilai apa yang diartikan dalam kata pendidikan itu sendiri.

Dalam UU NO. 20 TAHUN 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Sedangkan pada pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa "(1) Pendidikan Anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal, (3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat, (4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat, (5) Pendidikan usia dini jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah."

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan pada jenjang pendidikan anak usia dini yang pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Melalui PAUD, anak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya antara lain: agama, *kognitif*, sosial-emosional, bahasa, motorik kasar dan motorik halus, serta kemandirian; memiliki dasar-dasar aqidah yang lurus sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan-kebiasaan perilaku yang diharapkan, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya, serta memiliki motivasi dan sikap belajar yang positif. (Andriani 2015:03).

Banyaknya aspek-aspek media pembelajaran pada PAUD yang tidak kalah pentingnya yaitu, pengenalan nama buah dan hewan dalam bahasa Inggris dan bahasa Bugis yang ada di sekelilingnya yang sering mereka jumpai bagi anak umur 5 – 6 tahun karena salah satu keterampilan paling penting yang ingin dicapai pada anak usia dini. Karena pada tahap PAUD, anak akan lebih cenderung tertarik belajar sambil bermain.

Setelah mengunjungi Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru tepatnya di jalan Tinumbu, penulis mendapatkan informasi dari hasil wawancara yang dilakukan. Menurut ibu Hj. Hanisah, selaku Kepala Sekolah di Taman Kanak-kanak tersebut mengatakan media pembelajaran yang digunakan masih sangat sederhana seperti media papan tulis, kemudian media dengan gambar poster yang ditempel di dinding, dan beberapa media sederhana lainnya yang sifatnya masih konvensional. Dalam proses pembelajaran terutama untuk kalangan anak usia dini media sangat diperlukan, guna memperlancar proses komunikasi pembelajaran bagi anak-

anak. Melalui media pembelajaran tersebut akan dapat lebih terarah sesuai tujuan yang dikehendaki. Namun di antara tujuan media dalam kegiatan pembelajaran ialah untuk membantu anak lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari, oleh karena itu dibutuhkan media yang sifatnya lebih efektif dan efisien. Selain itu, juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, dan aktif dengan adanya media pembelajaran yang baru, tujuan pembelajaran akan dapat tercapai lebih mudah.

Lanjut dengan permasalahan diawal. Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru yang menggunakan media konvensional bahkan guru–gurunya terkadang hanya menggambar sendiri buah-buahan dan hewan menggunakan pulpen digunting lalu diajarkan kepada anak didiknya. (Wawancara, 13 Maret 2017, pukul 10.57 Wita). Berangkat dari masalah tersebut, penulis merasa perlu merancang sesuatu yang baru dengan membuat media belajar sambil bermain dengan media pembelajaran pengenalan nama buah dan hewan dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia dengan objek gambar buah dan hewan yang sering dijumpai anak-anak dilingkungan sekitar. Dengan adanya media pembelajaran ini akan lebih menarik minat belajarnya anak, interaktif, dan menyenangkan sehingga secara tidak langsung kualitas pembelajaranpun dapat ditingkatkan ke arah yang lebih baik. Selain itu, pembelajaran dapat dilakukan kapan dan di mana saja sesuai yang diinginkan. Dengan kata lain, dengan adanya media pembelajaran maka proses belajar akan lebih maksimal.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut adapun identifikasi masalah yang ditemukan :

1. Media yang digunakan di Sekolah tersebut masih konvensional yang dianggap tidak efektif dan efisien.
2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik minat anak untuk lebih mudah belajar sambil bermain.
3. Kurangnya media pembelajaran pengenalan nama buah dan hewan.
4. Peserta didik merasa bosan dengan komposisi dan *layout* dengan metode pembelajaran yang monoton.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan pada Taman Kanak-kanak Negeri Pembina di Kecamatan Barru, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga kurang efektif dan efisien. Oleh karena itu guna memperlancar media komunikasi dalam pembelajaran maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana merancang media pembelajaran pengenalan nama buah dan hewan dalam bahasa Inggris bahasa Bugis dan Indonesia yang efektif dan efisien?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dalam perancangan tugas akhir penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang akan dirancang, diterapkan untuk pendidikan anak usia dini.
2. Pembuatan aplikasi perangkat media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
3. Tema dalam media pembelajaran ini adalah “Belajar Sambil Bermain” Tentang pengenalan buah dan hewan dengan menggunakan bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia.

E. Tujuan Perancangan

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka tujuan perancangan adalah untuk membuat media pembelajaran pengenalan nama buah dan hewan dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

F. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini adalah untuk membantu peserta didik dalam belajar pengenalan nama buah dan hewan dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia :

1. Membantu anak agar mudah menyerap materi belajar dengan baik.
Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, anak – anak kurang memahami pelajaran tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, mendengar, dan mengalami sendiri melalui media pembelajaran dan kemampuan anak akan lebih baik dan media ini dapat dijadikan media hiburan belajar sambil bermain.
2. Agar membantu anak untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dalam pelafalan bahasa Inggris bahasa, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia.

BAB II

LANDASAN PERANCANGAN

A. Kajian Desain yang Relevan

Dalam kegiatan pembelajaran media mempunyai peran penting di dalamnya. Berbagai macam media pembelajaran saat ini tersedia dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Peranan media dalam proses pembelajaran di antaranya adalah media pembelajaran harus mampu menjadi alat perantara atau penyalur materi yang baik, agar anak didik mampu menerima dan memahami materi pembelajaran yang dipelajari menggunakan media pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, kesesuaian antara media pembelajaran yang dipilih dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat menjadi salah satu kunci utama keberhasilan pembelajaran yang dilakukan.

Multimedia merupakan adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh Multimedia Interaktif adalah: Multimedia pembelajaran Interaktif, aplikasi *game*, dll.(didik,2008).

Adapun contoh Multimedia Interaktif tentang pengenalan warna, bentuk, angka, huruf dan tangga nada yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu sebagai berikut:

1. Pengenalan warna, bentuk, angka, huruf dan tangga nada berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Dalam pembuatan Multimedia interaktif berbasis teknologi informasi pengenalan warna, bentuk, angka, huruf dan tangga dengan tampilan sebagai berikut:

a. Tampilan halaman pembuka

Pada tampilan awal pengguna dapat memasuki halaman utama dengan menekan tombol panah berwarna merah dibagian kanan yang ada di bawah.



Gambar 2.1. Contoh Tampilan halaman pembuka pada Multimedia Interaktif

b. Tampilan halaman utama

Pada halaman utama pengguna dapat memilih materi pembelajaran untuk memasuki materi pembelajaran dan memilih menu bantuan untuk melihat panduan penggunaan Multimedia interaktif.



Gambar 2.2. Contoh Tampilan halaman utama.

c. Tampilan menu materi pembelajaran

Pada materi pembelajaran terdiri atas dua kategori usia yaitu 4-5 tahun dan 5-6 tahun.



Gambar 2.3 Contoh Tampilan halaman menu materi pembelajaran

Tampilan materi pelajaran 4-5 tahun Materi pelajaran anak 4-5 tahun terdiri atas pengenalan warna dan pengenalan bentuk.



Gambar 2.4 Contoh Tampilan materi pembelajaran 4-5 tahun

Materi pelajaran anak 5-6 tahun terdiri dari pengenalan angka, huruf, dan tangga nada.



Gambar 2.5 Tampilan materi pelajaran 5-6 tahun

Media pembelajaran pengenalan warna, bentuk, angka, huruf dan tangga nada berbasis multimedia interaktif ini telah dapat dirancang dan dibangun dengan menggunakan analisis dan perancangan *Unified Modelling Language* (UML) serta pembuatan program menggunakan *Adobe Flash CS5* dan *Actionscript*.

Prinsip multimedia menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Richard E. Mayer (2001) menunjukkan bahwa anak didik kita memiliki potensi belajar yang berbeda-beda. Kini dunia pendidikan makin maju, dapatkah modalitas belajar siswa yang berbeda-beda ini dibawa dalam sebuah teknologi multimedia menurut Mayer ada 7 prinsip desain multimedia pembelajaran yang dapat diterapkan di pembelajaran yaitu :

2. Prinsip Desain Media Pembelajaran

Multimedia menurut penelitian yang dilakukan oleh Richard E. Mayer anak didik memiliki potensi belajar yang berbeda-beda. Adapun menurut prinsip multimediana yaitu:

a. Prinsip Multimedia

Murid bisa belajar lebih baik dari gambar dan kata dari pada sekedar kata-kata saja. Karena dinamakan multimedia berarti wajib mampu mengkombinasikan berbagai media (teks, gambar, grafik, audio/narasi, video, animasi, simulasi, dll) menjadi satu kesatuan yang harmonis. Sebab kalau tidak namanya bukan multimedia tapi *single media*.

b. Prinsip Kesenambungan Spasi

Murid bisa belajar baik ketika kata dan gambar terkait disandingkan berdekatan dibandingkan apabila disandingkan berjauhan atau terpisah. Oleh karena itu, ketika ada gambar (seperti video, animasi, dll) yang dilengkapi dengan teks, maka teks tersebut harus merupakan jadi satu kesatuan dari gambar tersebut, jangan menjadi sesuatu yang terpisah.

c. Prinsip Kesenambungan Waktu

Murid belajar lebih baik ketika kata dan gambar terkait disajikan secara simultan (berbarengan) dari pada susesif (bergantian). Nah, ketika anda ingin memunculkan suatu gambar dan atau animasi atau yang lain beserta teks, misalnya, sebaiknya munculkan secara bersamaan. Jangan satu-satu, sebab akan memberikan kesan terpisah atau tidak terkait satu sama lain.

d. Prinsip Koherensi

Murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata, gambar, suara, video, animasi yang tidak perlu dan tidak relevan digunakan. Nah, ini yang sering terjadi. Banyak sekali pengembangan media mencantumkan sesuatu yang tidak perlu. Mungkin maksudnya untuk mempercantik tampilan, memperindah suasana atau menarik perhatian mata. Hal ini sebaiknya dihindari. Cantumkan saja apa yang perlu dan relevan dengan apa yang ingin ditampilkan.

e. Prinsip Modalitas

Murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi dan teks pada layar. Jadi, lebih baik animasi atau video plus narasi daripada sudah ada narasi ditambah pula dengan teks yang panjang. Hal itu, sangat mengganggu.

f. Prinsip Redundansi

Murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi termasuk video. Daripada dari animasi, narasi plus teks pada layar. Sama dengan prinsip modalitas. Jangan redundansi, kalau sudah diwakili oleh narasi dan gambar/animasi. Dengan teks yang panjang.

g. Prinsip Perbedaan Individu

Pengaruh desain lebih kuat terhadap murid berpengetahuan rendah daripada berpengetahuan tinggi, dan terhadap murid berkemampuan spritual tinggi dari pada rendah.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan multimedia (kombinasi antara teks, gambar, grafik, audio/narasi, animasi, simulasi, video) secara efektif untuk mengakomodir perbedaan modalitas belajar. Multimedia berbentuk dokumen hidup yang dapat dilihat di layar monitor atau diproyeksikan ke layar lebar melalui *overhead projector*, dapat didengar suaranya dan dilihat gerakannya. Multimedia ditampilkan bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Adapun fungsi multimedia berbasis komputer dan interaktif adalah sebagai berikut:

a. Memberikan Rangsangan Otak

Rangsangan otak yang diberikan oleh tampilan multimedia menyebabkan adanya interaktivitas antara anak didik dan media itu sendiri. Sehingga otak kanan dan otak kiri seimbang menerima informasi atau pesan dalam materi pembelajaran. Setelah diterima kemudian diolah dengan baik.

b. Mengatasi Keterbatasan Pengalaman anak didik

Pengalaman merupakan guru yang paling berharga. Setiap individu tentu memiliki pengalaman yang berbeda. Sumber dari pengalaman yang dimiliki anak didik adalah lingkungan. Apabila anak didik tidak mungkin dibawa kepada objek yang dipelajari, maka objek itu dapat disajikan kepada murid dengan cara yang berbeda. Sebuah cara berbeda adalah strategi yang patut dicari ketika hambatan-hambatan terjadi dalam proses penyampaian pesan belajar dan multimedia pembelajaran adalah jawabannya.

c. Multimedia Menembus Dimensi Ruang

Dalam menyampaikan materi pembelajaran guru harus menggunakan materi pembelajaran yang tepat. Sesuai fungsinya multimedia dapat melampaui batas ruang kelas. Multimedia dapat menghadirkan materi pembelajaran dengan lengkap.

d. Multimedia Memungkinkan Interaksi Langsung

Multimedia berfungsi sebagai media yang memungkinkan adanya interaksi langsung antara anak didik dan lingkungan. Multimedia menghadirkan pengalaman langsung di hadapan anak didik.

e. Multimedia Menghasikan Keseragaman Pengamatan

Multimedia pembelajaran memunculkan keseragaman persepsi mengenai materi pembelajaran. Multimedia menyeragamkan yang berbeda antara yang pernah melihat, mendengar, dan yang mengalami.

f. Multimedia Media Ekspresi

Multimedia sebagai sarana mengekspresikan keinginan guru dan anak didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia sebagai gabungan berbagai media dikendalikan menggunakan program Komputer dalam satu *software* digital. Multimedia mempunyai kemampuan interaktif sehingga menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Sebagai salah satu komponen system pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, yaitu tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

4. Karakteristik Media Pembelajaran

Multimedia sebagai gabungan berbagai media dikendalikan menggunakan program komputer dalam satu *software* digital. Multimedia mempunyai kemampuan interaktif sehingga menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam pembelajaran. (Wati,2013:130).

Adapun karakteristik multimedia berbasis komputer dan interaktif adalah sebagai berikut :

a. Gabungan Berbagai Media

Multimedia memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*. Multimedia bersifat menggabungkan, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

b. Multimedia Interaktif

Multimedia bersifat interaktif. Multimedia memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

c. Bersifat Mandiri

Multimedia bersifat mandiri dan memberi kemudahan dalam kelengkapan isi. Multimedia dapat digunakan tanpa bimbingan orang lain. Karena dalam multimedia memiliki petunjuk penggunaan yang ada pada multimedia interaktif sehingga memudahkan anak didik untuk menggunakannya.

d. Relevan dengan Tujuan Kurikulum

Multimedia pembelajaran haruslah relevan dengan tujuan kurikulum, yaitu kompetensi dasar dan standar kompetensi. Media pembelajaran yang baik sesuai dengan kurikulum yang akan digunakan yaitu pengenalan nama buah dan hewan dalam bahasa Inggris bahasa Bugis dan bahasa Indonesia dan dapat membantu anak didik mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

e. Mengembangkan Kompetensi

Multimedia pembelajaran dimanfaatkan untuk mengembangkan kompetensi-kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh anak didik materi pembelajaran yang disampaikan melalui multimedia secara substansi harus memuat standar kompetensi yang memadai.

f. Alternatif Media Pembelajaran

Multimedia pembelajaran merupakan suatu alternatif baru dalam inovasi pembelajaran. Multimedia pembelajaran mampu memadukan pembelajaran dan teknologi. Teknik mengintegrasikan teknologi dan pembelajaran ini dapat memperkuat, melengkapi, dan memperluas keterampilan anak didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia ini merupakan jawaban atas suatu bentuk pembelajaran dengan pendekatan tradisional yang kurang interaktif.

5. Desain Pembuatan Media Pembelajaran

Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran ada beberapa tahap yang harus dilalui, yaitu:

a. Concept

Menentukan tujuan dan bentuk multimedia serta spesifikasi umum aplikasi yang akan dibuat meliputi tema, target *audience* (sasaran), material, *interactivities* (bentuk interaktivitas), dan *tools* yang akan digunakan.

b. Design

Perancangan aplikasi multimedia yaitu membuat arsitektur rancangan dan menentukan kebutuhan material rancangan. Dalam hal ini membuat *storyboard*, *flowchart*, dan *storyline* serta struktur navigasi aplikasi.

c. Material Collecting

Mengumpulkan materi dalam bentuk multimedia yang akan di *package* seperti teks, gambar, video dan suara.

d. Assembly

Tahap *development*, pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan perencanaan rancangan yang dibuat, yaitu *Storyboard*, *Flowchart*, *Storyline* dan struktur navigasi aplikasi. Pada tahap ini perancang bisa bekerjasama dengan *developer (programmer)* yang memang menguasai *tools* pembuatan multimedia pembelajaran.

e. Uji Coba Media

Setelah dilakukan beberapa tahap atau proses mulai dari *concept*, *desing*, *material collecting* dan *assembly* maka dilakukanlah hasil uji coba penggunaan media. Jika masih ada kekurangan maka dilakukan perbaikan dan penyempurnaan. Dan selajutnya masuk ke tahap *Distrbution*.

f. Distribution

Setelah memastikan bahwa aplikasi berjalan sesuai yang diharapkan maka tahap akhir adalah mengemas aplikasi tersebut ke dalam media elektronis bentuk *compact disk (CD)* agar bisa digunakan dalam mesin pembaca aplikasi dalam hal ini adalah komputer.

Setelah melakukan persiapan - persiapan pembuatan Media Interaktif, dibutuhkan komponen – komponen pembuatan Media Interaktif, adapun komponen – komponen yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan desain Multimedia Interaktif yaitu:

a. *Adobe Photoshop*

Adobe photoshop merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak *editor* gambar buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek, atau biasa disebut *layer style*. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh *fotografer* digital dan perusahaan iklan, *Photoshop* selain memiliki fitur yang mudah untuk dipahami, juga memiliki beberapa unggulan fitur yang mampu bekerja maksimal, hingga mensupport beberapa file. *Photoshop* mengkhususkan dirinya sebagai perangkat lunak untuk mengedit gambar dalam format *bitmap*. Oleh karena itu *Photoshop* seringkali digunakan oleh para fotografer karena foto adalah salah satu gambar dengan format *bitmap*. Saat ini *Photoshop* merupakan perangkat lunak terbaik di kelasnya hampir tidak adaandingannya. *Photoshop* selain digunakan untuk mengedit foto namun juga berguna sebagai media untuk membuat komik baik sketsa maupun pewarnaan. Saat ini *photoshop* masih menjadi *software* favorit untuk membuat komik digital, penggunaanya yang mudah serta hasilnya akan

lebih menarik. Di dalam *photoshop* telah dilengkapi *painting tools* seperti *pen tool*, *pencil tool*, *paint bucket*, *brush tool*, dan *erase tool*. Selain itu *photoshop* juga memiliki fasilitas *layer*, *layer style*, *filter*, dan *adjustment* yang dapat digunakan untuk membuat efek warna atau efek gambar. (Iswidharmanjaya: 2011: 5).

b. Adobe Flash Cs6

Adobe Flash Cs6, merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil dibanding file video. Awalnya *software* ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (*online*). Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (*offline*). Dengan *Actionscript* yang di bawahnya, *flash* dapat digunakan untuk mengembangkan *game* atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi.

2. Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware merupakan perangkat keras dari sebuah komputer yang sifat alatnya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung

proses komputerisasi. Berdasarkan fungsinya *hardware* dibagi menjadi beberapa bagian yakni sebagai berikut:

a. Unit Masukan

Unit masukan (*input device*) adalah unit yang digunakan untuk memasukkan program maupun data yang akan diproses oleh komputer, perangkat-perangkat *input* yakni; *keyboard, mouse*, dan lain sebagainya.

b. Unit Keluaran

Unit keluaran (*output device*) adalah unit yang digunakan untuk menampilkan data atau informasi dalam bentuk teks atau grafik. Perangkat-perangkat *output* yakni; *monitor, printer*, dan lain sebagainya.

c. Unit Pemrosesan

Unit pemrosesan (*proses device*) adalah otak sentral dari komputer yang bertugas mengontrol seluruh sistem komputer selama pengolahan data berlangsung. Perangkat – perangkat unit pemrosesan yakni; *motherboard, powersupply, hardisk*, dan lain sebagainya.

d. Unit Penyimpanan

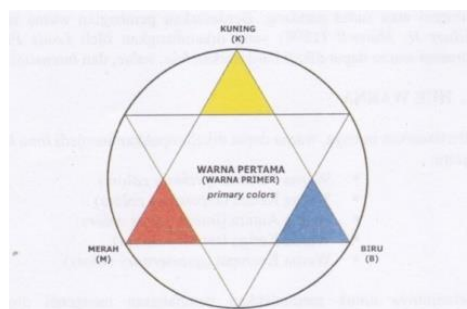
Unit penyimpanan (*backing storage*) adalah media yang dapat menyimpan data secara permanen dalam jangka waktu panjang dan sewaktu-waktu dapat diambil dan dibaca. Perangkat-perangkat unit penyimpanan yakni; *flopy disk*, *flashdisk*, *CD*, dan lain sebagainya.

6. Warna

Sesuai dengan target *audience* yaitu anak-anak, maka warna yang digunakan yaitu warna cerah agar anak tertarik dengan apa yang ingin disampaikan disebabkan oleh kontrasnya warna.

a. Warna pertama (*primary colors*)

Warna pertama (warna primer) adalah warna yang keberadaanya sudah demikian, artinya bukan tercipta dari pencampuran warna lain. Warna-warna tersebut yaitu: **Merah** (M), **Kuning** (K), dan **Biru** (B)

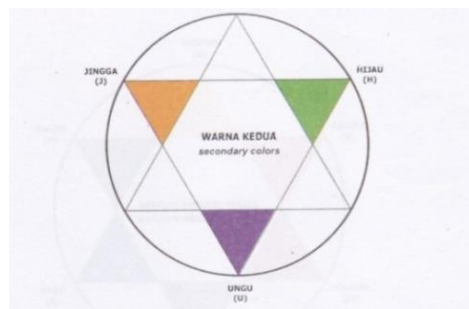


Gambar 2.6 Warna pertama, dalam lingkaran warna *Brewster*

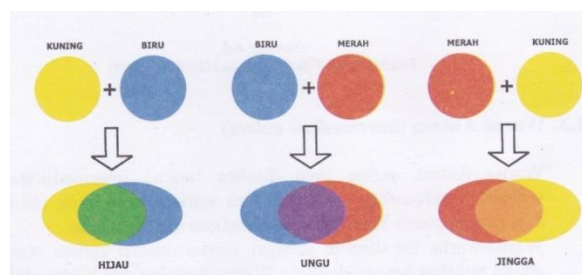
b. Warna kedua (*secondary colors*)

Warna kedua (warna sekunder) merupakan warna yang tercipta dari pencampuran dua macam warna pertama. Warna sekunder terdiri atas:

- Hijau (H) tercipta dari pencampuran warna kuning dengan biru
- Ungu (U) tercipta dari pencampuran warna biru dengan merah
- Jingga (J) tercipta dari pencampuran warna kuning dengan merah.



Gambar 2.7. Warna kedua, dalam lingkaran warna *Brewster*.



Gambar 2.8 Penciptaan Warna Kedua.

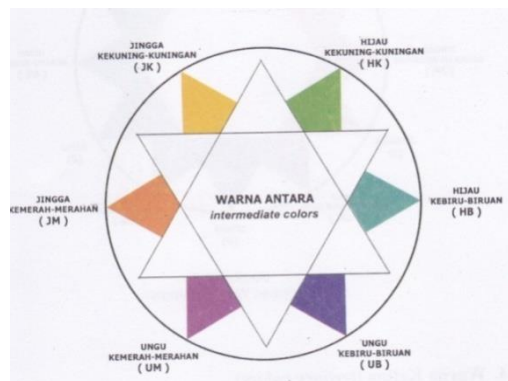
Jika 3 warna pertama dan 3 warna kedua digabungkan maka akan menjadi kelompok 6 warna. Kelompok enam warna itu biasa disebut *The six Standard Colors* atau ‘Enam Warna Pokok’

(Gambar 2.8) yang terdiri atas warna: Kuning (K), Hijau (H), Biru (B), Ungu (U), Merah (M), dan Jingga (J).

c. Warna Antara (*intermediate colors*)

Warna antara sering pula disebut ‘warna intermedit/warna tengah’ (*intermediate colors*), yaitu warna-warna yang tercipta dari pencampuran warna pertama dengan warna kedua. Warna-warna ini disebut sebagai warna antara karena warna-warna ini tersebut berada di antara warna pertama dan kedua dalam lingkaran warna. Adapun warna antara terdiri atas:

- **Jingga kekuning-kuningan** (JK) tercipta dari pencampuran warna kuning (K) dengan jingga (J).
- **Hijau Kekuning-kuningan** (HK) tercipta dari pencampuran warna Kuning (K) dengan Hijau (H).
- **Hijau kebiru-biruan** (HB) tercipta dari pencampuran warna biru (B) dengan hijau (H).
- **Ungu kebiru-biruan** (UB) tercipta dari pencampuran warna Biru (B) dengan Ungu (U).
- **Ungu kemerah-merahan** (UM) tercipta dari pencampuran warna merah (M) dengan Ungu (U).
- **Jingga kemerah-merahan** (JM) tercipta dari pencampuran warna Merah (M) dengan Jingga (J).



Gambar 2.9 Warna Antara, dalam lingkaran warna *Brewster*.
(Said, 2016).

Enam warna pokok (*The Six Standard Colors*) merupakan gabungan dari kelompok warna pertama dan warna kedua. Jika enam warna pokok tersebut digabungkan dengan warna antara (*intermediate*) maka kedua belas macam warna tersebut dapat digambarkan dalam lingkaran warna *webster* sebagai berikut:



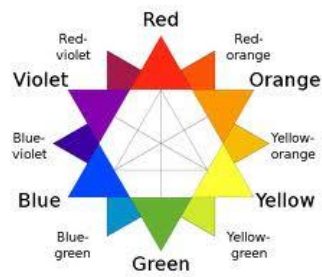
Gambar 2.10 Lingkaran Warna *Brewster*

Bandingkan dengan hasil penyelidikan yang dikenakan kepada anak pra dan pos remaja:

1. Warna merah lebih populer untuk wanita dan warna biru lebih populer untuk pria.
2. Sebahagian peneliti berkesimpulan bahwa wanita lebih sensitif terhadap warna dari ada pria. Hal tersebut kemungkinan karena lebih bannyak pria yang buta warna dibandingkan dengan wanita.
3. Warna murni dan hangat disukai untuk ruangan sempit. Sementara warna gelap dan warna pastel disukai warna untuk ruangan luas.
4. Kombinasi warna yang disukai adalah:
 - a. Warna-warna kontras atau komplemen.
 - b. Warna selaras *analog* atau nada
 - c. Warna *monokramatik*.

d. Ragam Warna

Pada bagian ini akan dibahas secara singkat tentang ragam jenis warna berdasarkan teori *brewster*, yang dikelompokkan menjadi: warna primer, sekunder, tersier dan warna netral, yang tersusun dalam lingkaran warna *brewster*.



Gambar 2.11 Lingkaran Warna *BREWSTER*
(Sumber:<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com>,
April 2017).

1. Warna primer

Warna primer merupakan warna dasar bukan warna campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk warna primer, merah, biru, dan kuning.



Gambar 2.12 Warna Primer.

2. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan percampuran antara warna-warna primer. Warna yang termasuk warna sekunder adalah hijau, ungu, dan *orange*.



Gambar 2.13 Warna Sekunder.

3. Warna Tersier

Warna tersier ini sering pula disebut sebagai warna antara, yaitu campuran salah satu warna primer dan salah satu warna sekunder.



Gambar 2.14 Warna Tersier.

4. Warna netral

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar. Biasanya hasil campuran yang tepat akan mengarah ke warna hitam, pada umumnya, yang disebut sebagai warna netral adalah warna abu-abu. Warna ini sering digunakan sebagai penyeimbang warna-warna kontraks.



Gambar 2.15 Warna Netral

Hideaki Chijiwa dalam bukunya “*color Harmony*” membuat klasifikasi lain dari warna-warna. Iapun mengambil dasar dari karakteristiknya yaitu:

- Warna hangat : Merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna terutama warna-warna yang berada merah ke kuning.
- Warna sejuk : Dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru.
- Warna tegas : Warna biru, merah, kuning, putih, hitam.
- Warna tua/berat : Warna-warna yang mendekati warna hitam (coklat tua dan biru tua dsb).
- Warna muda/ringan : Warna-warna yang mendekati warna putih.
- Warna teenggamel : Semua warna yang diberi campuran kelabu.

Dalam menginterpretasikan hasil ekspresi seni anak-anak dari 3 sampai 5 tahun para ahli menyimpulkan bahwa warna-warna cerah menunjukkan tendensi emosional yang tinggi. Penggunaan warna biru dan hitam yang berulang-ulang mengindikasikan kontrol pribadi dan penahan emosi. Ada kemungkinan bahwa warna memiliki nilai efektif tertinggi dan memperlihatkan ungkapan yang tidak tertahankan. Beberapa hasil kesimpulan penelitian menurut Maitland Graves dari bukunya yang berjudul *The Art Of Color and Design*:

Warna panas/hangat adalah	: keluarga kuning, jingga, merah;
Sifatnya	: positif, agresif, aktif, merangsang.
Warna dingin/sejuk	: keluarga hijau, biru, ungu.,
Sifatnya	:Negatif, mundur tenang, tersisih, aman.

Warna yang disukai mempunyai urutan seperti berikut:

- Merah
- Biru
- Ungu
- Hijau
- Jingga
- Kuning

7. Tifografi

Penulis ingin memberikan ulasan mengenai jenis-jenis *font* yang sering digunakan di era digital ini. ada 4 jenis *font* yaitu *font* serif, *font* sans serif, *font script*, dan *font* dekoratif. Dimana *font* tersebut sering digunakan didalam tulisan digital.

a. *Font* Serif

Serif merupakan jenis *font* dasar dalam dunia tifografi, karena memiliki busur elit atau goresan kecil pada setiap akhir hurufnya. Itulah sebabnya jenis *font* ini sering digunakan oleh banyak professional,

mulai dari urusan menulis email hingga mendesain secara professional. Adapun macam-macam *font* yang biasa digunakan adalah *georgia*, *times new roman*, dan *Rockwell*.



Gambar 2.16 Contoh *Font serif*
(Sumber: <https://i0.wp.com/www.satujam.com>, April 2017).

b. *Font San Serif*

Jenis *font* serif merupakan *font* yang tidak memiliki busur elit atau goresan kecil pada setisp akhir hurufnya. Jenis *font* ini biasa digunakan oleh para professional guna menyampaikan ide presentasi, karya atau saat menulis buku. Karena desain dari san serif yang terlihat standar sehingga memberikan kesan netral pada pembacanya.



Gambar 2.17 Contoh *Font san serif*
(Sumber: <https://i0.wp.com/www.satujam.com>,
April 2017).

c. *Font Script*

Jenis *font script* ini lebih mengutamakan kesan perasaan kepada pembacanya. Jenis *font* ini memiliki ciri khas sendiri seperti tulisan manusia pada umumnya, tulisan dari kapur, tulisan kaligrafi dan bahkan tulisan anak-anak.



Gambar 2.18 Contoh *Font Script*
(Sumber: <https://i0.wp.com/www.satujam.com>, April 2017).

d. *Font Dekoratif*

Font ini dikenal dengan nama *font display* dan *font ornamental*. Karena jenis *font* dekoratif ini memiliki ciri ornamental alam yang tinggi, sehingga cocok jika digunakan sebagai *tagline* atau judul. Karena ornamentalnya yang tinggi jenis *font* ini kurang cocok digunakan sebagai *body copy*, karena huruf-huruf yang akan saling bertabrakan atau tidak jelas.



Gambar 2.19 Contoh *Font* Dekoratif
(Sumber: <https://i0.wp.com/www.satujam.com>,
April 2017).

8. Bentuk/Gaya

Bentuk/gaya yang akan penulis analisis yang sesuai dengan pembuatan Multimedia Interaktif yang sesuai dengan target *audience* bentuk objek yang tepat untuk digunakan pada konsep dan strategi perancangan. Seperti di bawah ini:

a. Bentuk/Gaya Vektor

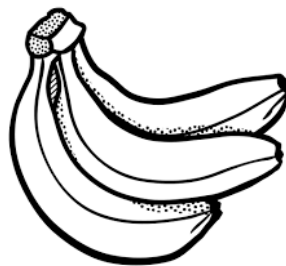
Vektor bentuk gambar yang berwarna seperti dilihat pada (gambar 2.20) contoh bentuk vektor hewan.



Gambar 2.20 Contoh Bentuk/ Gaya Vektor
(Sumber: <https://openclipart.org>, April 2017).

b. Bentuk/Gaya *Line art*

Bentuk *line art* gambar dalam bentuk *line art* tidak memiliki perpaduan warna hanya menggunakan warna hitam putih saja seperti pada (gambar 2.21).



Gambar 2.21 Contoh Bentuk/ Gaya *Line Art*
(Sumber: <https://img.clipartfest.com>, 11 April 2017).

c. Bentuk/Gaya Kartun

Bentuk/gaya kartun gambar jauh dari kata realis layaknya contoh bentuk /gaya kartun buah dan hewan memiliki bentuk yang lucu. dilihat pada (gambar 2.22).



Gambar 2.22 Contoh Bentuk/Gaya Kartun.
(Sumber: <https://image.freepik.com>, April 2017).

B. Kajian Teori

1. Perancangan

Definisi perancangan menurut Jack Febrian (2004:142) Perancangan merupakan tahap persiapan untuk rancang bangun implementasi suatu sistem yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh.

Pengertian perancangan menurut bin Ladjamudin (2005:39) “Perancangan adalah tahapan perancangan (*design*) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan *alternatie* sistem yang terbaik”. Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem. Berdasarkan

pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan adalah suatu proses untuk mendefinisikan sesuatu desain yang melibatkan komponen-komponen yang terpisah menjadi satu kesatuan sistem.

2. Media Pembelajaran

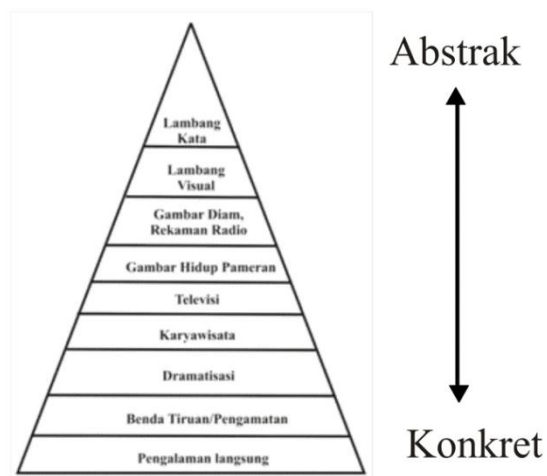
Yudhi Munadi (2013:7) mendefinisikan “media pembelajaran adalah Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Sesuai pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber belajar yaitu buku atau modul dan sumber belajar lainnya kepada penerima yaitu anak didik, agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efisien, dan menyenangkan. Oleh karena itu guru harus menetapkan penggunaan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media atau alat-alat bantu modern di dalam proses berlangsungnya belajar mengajar tentu tidak bermaksud mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu para guru dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media diharapkan agar guru dan anak didik bisa berinteraksi langsung dalam proses belajar. tetapi sangat disarankan bagi para guru untuk

memilih dan menggunakan media dengan tepat. Pemilihan dan penggunaan media harus mempertimbangkan :

- a. Pemilihan Media Pembelajaran
- b. Objektifitas Media Pembelajaran
- c. Memahami Kelebihan Setiap Media Pembelajaran
- d. Memahami Karakteristik Setiap Media Pembelajaran
- e. Syarat Memilih Media Pembelajaran
- f. Faktor Yang Mempengaruhi Media Pembelajaran.

Menurut Edgar Dale salah satu gambar yang dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale 1969). Di mana hasil belajar anak didik diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret) dengan menggunakan indera ganda-pandang dan dengar-berdasarkan konsep yang akan memberikan keuntungan bagi anak didik. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya kurang lebih 75% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang , dan hanya sekitar 13% diperoleh melalui indera dengar lainnya 5%. Gabungan dari berbagai media yang ada pada multimedia memanfaatkan gabungan dari indera pada manusia untuk pencapaian suatu kompetensi dan tingkat pemahaman anak didik.



Dale's cone of Experience (Kerucut Pengalaman Edgar Dale).

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar tentunya harus dipilih secara tepat agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang dapat menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Pertimbangan tersebut didasarkan atas kriteria-kriteria. Sebagaimana yang disebutkan Azhar (2012: 81) kriteria yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan ini dapat diperlihatkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/diperuntukkan oleh murid.

- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Media pembelajaran harus praktis, luwes, dan bertahan.
- d. Guru terampil menggunakannya. Sebaiknya media yang dikembangkan harus dapat digunakan bagi fasilitator yaitu guru. Media pembelajaran dibuat dengan penyesuaian kemampuan guru.
- e. Media pembelajaran dibuat dengan menyesuaikan kelompok sasaran. karena media untuk kelompok besar belum tentu tepat digunakan untuk kelompok kecil.
- f. Mutu teknis. Kualitas visual dari media harus jelas dan rapi, tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya misalnya *layout* atau latar belakang *slide*.

Sesuai dengan pendapat-pendapat tersebut sebaiknya media pembelajaran yang digunakan memiliki kriteria:

- 1) Jelas dan rapi.
- 2) Bersih dan menarik.
- 3) Cocok dengan sasaran.
- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 6) Praktis, luwes, dan tahan.
- 7) Berkualitas baik.
- 8) Guru terampil dalam menggunakannya.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Wati (2016:12) Pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan atau guru, komponen penerima pesan atau anak didik dan komponen anak didik itu sendiri yang berupa materi. Adapun beberapa manfaat yang perlu diketahui oleh guru, yaitu manfaat umum dan manfaat praktis, manfaatnya sebagai berikut :

a. Manfaat Umum

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang perlu untuk diketahui. Manfaat umum dari media pembelajaran yang dimaksud di antaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Lebih Menarik
- 2) Materi Jelas
- 3) Tidak Mudah Bosan
- 4) Siswa Lebih Aktif

b. Manfaat Praktis

Selain manfaat umum, media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat praktis yang penting juga untuk diketahui. Manfaat praktis media pembelajaran yang dimaksud di antaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan Proses Belajar
- 2) Memotivasi Anak didik
- 3) Merangsang Kepekaan
- 4) Terjadi Interaksi langsung

5. Pengertian Anak Usia Dini

Dalam sejarah perkembangan anak usia dini terdapat beberapa filsuf yang pemikirannya mendasari pendidikan anak usia dini hingga saat ini, secara ringkas filosofi para filsuf tersebut adalah sebagai berikut:

a. John Locke (1632-1704)

John locke terkenal dengan teori “Tabula Rasa”. Teori ini berpendapat bahwa anak lahir dalam keadaan seperti kertas putih sehingga lingkunganlah yang berpengaruh terhadap pembentukan dirinya. Lingkunganlah yang mengisi kertas kosong tersebut yang dinamakan pengalaman. Pengalaman-pengalaman anak akan berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak.

b. Jean Jacques Rousseau (1712-1778)

Jean Jaques Rousseau adalah salah satu filsuf yang mendasari teori maturisional yang beranggapan bahwa yang berpengaruh terhadap perkembangan anak adalah berasal dari anak sendiri atau berkembang secara alami. Pendidikan harus membiarkan anak tumbuh

tanpa intervensi dengan cara tidak membandingkan anak antara satu dengan yang lainnya.

6. Karakteristik Anak dalam Proses Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, menurut Sujiono (Sujiono, 2009: 138), pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

Adapun Menurut Hartati (2005) anak usia dini memiliki karakteristik yang khas yaitu :

- a. Anak memiliki sifat egosentris
- b. Anak memiliki keingintahuan yang cukup besar
- c. Anak adalah makhluk sosial
- d. Anak bersifat unik
- e. Anak memiliki imajinasi dan fantasi
- f. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek
- g. Anak paling potensial untuk belajar

7. Optimalisasi anak usia dini dalam pembelajaran bahasa Bugis

Pada masa usia dini, anak mengalami masa keemasan (*the golden ages*) yang merupakan masa anak mulai peka/sensitif untuk menerima

berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Brown (2007:47) menuturkan bahwa menirukan berulang-ulang adalah strategi sangat penting dalam pembelajaran bahasa dan merupakan aspek penting penguasaan fonologis usia dini. Metode peniruan dalam proses pemerolehan bahasa ini, sangat dimungkinkan terjadi pada anak usia dini ketika mendengar tuturan-tuturan guru pada waktu proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, proses menirukan oleh anak usia dini perlu dioptimalkan dalam rangka penguasaan bahasa Bugis.

8. Kurikulum Pembelajaran

Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 PAUD termasuk pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik agar di masa emas perkembangan anak mendapatkan distimulasi yang utuh, sehingga mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka pengembangan potensi tersebut adalah dengan program pendidikan yang

terstruktur. Salah satu komponen untuk pendidikan yang terstruktur adalah kurikulum.

Kurikulum 2013 PAUD dibuat dengan tujuan mendorong perkembangan peserta didik secara optimal sehingga memberi dasar untuk menjadi manusia Indonesia yang memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Kurikulum dapat dianalogikan sebagai program yang dirancang untuk mencapai tujuan. Jika Tujuannya adalah tingkat pencapaian perkembangan anak, maka kurikulum sebagai program pengembangan PAUD untuk mencapai aspek perkembangan tersebut.

Dalam kurikulum PAUD 2013 selama setahun terdapat beberapa tema dan sub tema yang mencakup tema binatang dan tanaman. Tema-tema tersebut dapat dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing lembaga PAUD dan daerah. Muatan pembelajaran adalah cakupan materi yang ada pada kompetensi dasar sebagai bahan yang akan dijadikan kegiatan-kegiatan untuk mencapai kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Seperti di bawah ini.

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru dan/atau pengasuh, dan teman	<p>2.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat</p> <p>2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu</p> <p>2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif</p> <p>2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik</p> <p>2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri</p> <p>2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan</p> <p>2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan</p> <p>2.8. Memiliki perilaku yang</p>

	<p>mencerminkan kemandirian</p> <p>2.9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya</p> <p>2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain</p> <p>2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri</p> <p>2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab</p> <p>2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>2.14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman</p>
<p>KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra</p>	<p>3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari</p> <p>3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia</p> <p>3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>3.4. Mengetahui cara hidup sehat</p> <p>3.5. Mengetahui cara</p>

<p>(melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain</p>	<p>memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>3.6. Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)</p> <p>3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll)</p> <p>3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)</p> <p>3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)</p> <p>3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain</p> <p>3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain</p> <p>3.14. Mengenal kebutuhan,</p>
--	---

	keinginan, dan minat diri 3.15.Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
--	---

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar 2013

9. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah media komunikasi utama bagi masyarakat di negara Inggris, Amerika Serikat, Kanada, Australia, New Zealand, Afrika Selatan, dan di Negara lainnya.

Bahasa Inggris (English) merupakan bahasa resmi dari banyak negara-negara persemakmuran dan dipahami serta dipergunakan secara meluas. Bahasa Inggris dipergunakan dilebih banyak negara di dunia dibanding bahasa yang lain serta dibanding bahasa yang lain kecuali bahasa Cina, bahasa ini juga dipergunakan oleh lebih banyak orang.

10. Pentingnya Pendidikan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini

Pada masa kini bahasa Inggris tidak boleh dipandang sebelah mata. Hal ini dikarenakan begitu pentingnya bahasa Inggris. Banyak orang tua yang ingin mengajarkan anaknya belajar bahasa Inggris sejak usia dini, memang tidak mudah untuk mengajarkan anak usia dini, bukan hanya bahasa Inggris saja akan tetapi hal-hal yang lainnya. Dalam mengajarkan bahasa Inggris pada anak usia dini tentu mempunyai cara yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan remaja atau dewasa. Pada anak usia dini, pengajaran bahasa Inggris hanyalah sebatas pengenalan. Jadi, anak

usia dini hanya bisa diajarkan dasar-dasarnya saja dan mereka diajarkan dengan cara bermain, akan tetapi bukan hanya sekedar bermain. Bermain di sini adalah bermain yang diarahkan. Dengan cara inilah mereka bisa mengetahui banyak hal. Perlu kita ketahui bahwa pada saat anak bermain keadaan otak anak sedang tenang karena ia merasa senang dan ceria. Dengan keadaan seperti ini ilmu yang kita ajarkan bisa masuk dan tertanam dengan baik dan mudah dalam otak mereka.

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini hanya sebatas pengenalan dan dasar-dasarnya saja. Jadi, kita sebagai pendidik mengajarkan mereka hal-hal yang sangat dasar dahulu, misalnya huruf-huruf abjad bahasa Inggris, angka, macam-macam buah-buahan, macam-macam hewan, macam-macam warna, dan sedikit percakapan yang simple dan mudah (seperti *good morning, how are you, dll*).

11. Bahasa Bugis

Bahasa Bugis adalah salah satu dari rumpun bahasa Austronesia yang digunakan oleh etnik Bugis di Sulawesi Selatan, yang tersebar di sebagian Kabupaten Maros, Kabupaten Pangkep, Kabupaten Barru, Kota Parepare, Kabupaten Pinrang, sebahagian kabupaten Enrekang, sebahagian Kabupaten Majene, Kabupaten Luwu, Kabupaten Sidenreng Rappang, Kabupaten Soppeng, Kabupaten Wajo, Kabupaten Bone, Kabupaten Sinjai, Sebagian Kabupaten Bulukumba, dan sebagian Kabupaten Bantaeng. (Wikipedia, 2017).

Bahasa Bugis terdiri atas beberapa dialek. Seperti dialek Pinrang yang mirip dengan dialek Sidrap. Dialek Bone (yang berbeda antara Bone utara dan Selatan). Dialek Soppeng. Dialek Wajo (juga berbeda antara Wajo bagian Utara dan Selatan, serta Timur dan Barat). Dialek Barru, Dialek Sinjai dan sebagainya.

Ada beberapa kosa kata yang berbeda selain dialek. Misalnya, dialek Pinrang dan Sidrap menyebut kata Loka untuk pisang. Sementara dialek Bugis yang lain menyebut Otti atau Utti, adapun dialek yang agak berbeda yakni Kabupaten Sinjai setiap bahasa Bugis yang menggunakan Huruf "W" di ganti dengan Huruf "H" contoh; diawa diganti menjadi diaha.

Karya sastra terbesar dunia yaitu I Lagaligo menggunakan Bahasa Bugis tinggi yang disebut bahasa Torilangi. Bahasa Bugis umum menyebut kata Menre' atau Manai untuk kata yang berarti "ke atas/naik". Sedang bahasa Torilangi menggunakan kata "Manerru". Untuk kalangan istana, Bahasa Bugis juga mempunyai aturan khusus. Jika orang biasa yang meninggal digunakan kata "Lele ri Pammasena" atau "mate". Sedangkan jika Raja atau kerabatnya yang meninggal digunakan kata "Mallinrung". Masyarakat Bugis memiliki penulisan tradisional memakai aksara Lontara. Contoh angka dalam bahasa Bugis:

Bahasa Indonesia	Bahasa Bugis
Nol	<i>Nolo'</i>

Satu	<i>Si'di</i>
Dua	<i>Duwa</i>
Tiga	<i>Tellu</i>
Empat	<i>Eppa'</i>
Lima	<i>Lima</i>
Enam	<i>Enneng</i>
Tujuh	<i>Pitu</i>
Delapan	<i>Aruwa'</i>
Sembilan	<i>Asera'</i>
Sepuluh	<i>Seppulo</i>

Tabel 2.2 Contoh Bahasa Bugis dalam bentuk angka.

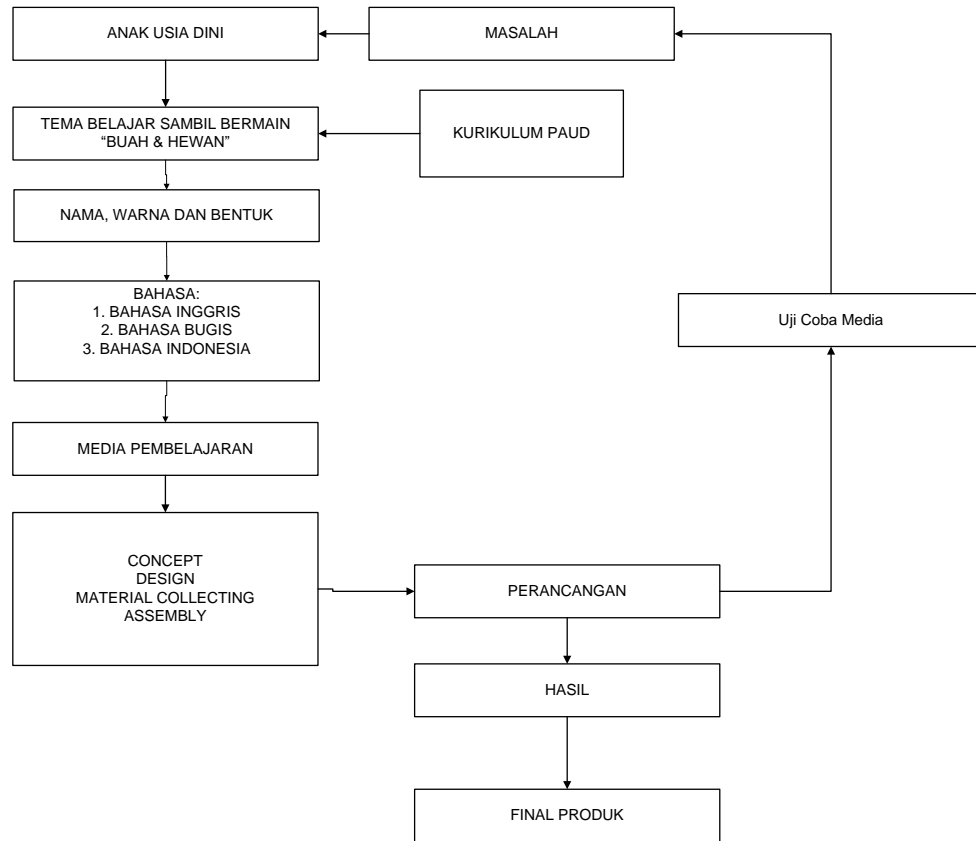
12. Bahasa Indonesia

Bahasa adalah sebagai alat komunikasi antar manusia. karena dengan bahasa orang bisa berinteraksi dengan sesamanya dan bahasa merupakan sumber daya bagi kehidupan bermasyarakat. Adapun bahasa dapat digunakan apabila saling memahami atau saling mengerti erat hubungannya dengan penggunaan sumber daya bahasa yang kita miliki. Kita dapat memahami maksud dan tujuan orang lain berbahasa atau berbicara apabila kita mendengarkan dengan baik apa yang dikatakan. Bahasa Indonesia ialah bahasa resmi Republik Indonesia sebagaimana disebutkan karena dalam Undang-Undang Dasar RI 1945, Pasal 36. Ia juga

merupakan bahasa persatuan bangsa Indonesia sebagaimana disebut dalam Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928. Sungguhpun begitu, hanya sebahagian kecil daripada penduduk Indonesia yang benar-benar menggunakannya sebagai bahasa ibunda kerana dalam perbualan sehari-hari yang tidak rasmi masyarakat Indonesia lebih suka menggunakan bahasa daerahnya masing-masing sebagai bahasa ibu seperti bahasa Melayu pasar, bahasa Jawa, bahasa Sunda, dan lain sebagainya. Untuk sebahagian besar masyarakat Indonesia lainnya, bahasa Indonesia adalah bahasa kedua dan untuk taraf rasmi bahasa Indonesia adalah bahasa pertama. Bahasa Indonesia merupakan sebuah dialek bahasa Melayu yang menjadi bahasa rasmi Republik Indonesia.

Bahasa Indonesia diresmikan pada tahun 1945 sewaktu Indonesia mencapai kemerdekaan daripada pihak Belanda. Bahasa Indonesia adalah bahasa dinamik yang terus menyerap kata-kata daripada bahasa-bahasa asing. Berasal daripada rumpun yang sama, Bahasa Indonesia adalah sebuah loghat bahasa Melayu yang terpiawai, dan kedua-duanya cukup sama. Fonologi dan tata bahasa bahasa Indonesia cukuplah mudah, dan dasar-dasar penting untuk komunikasi asas dapat dipelajari hanya dalam tempoh masa beberapa minggu. Bahasa Indonesia merupakan bahasa hantaran untuk pendidikan di Sekolah-Sekolah Indonesia.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.23 Kerangka Pikir

BAB III

METODE DAN KONSEP PERANCANGAN

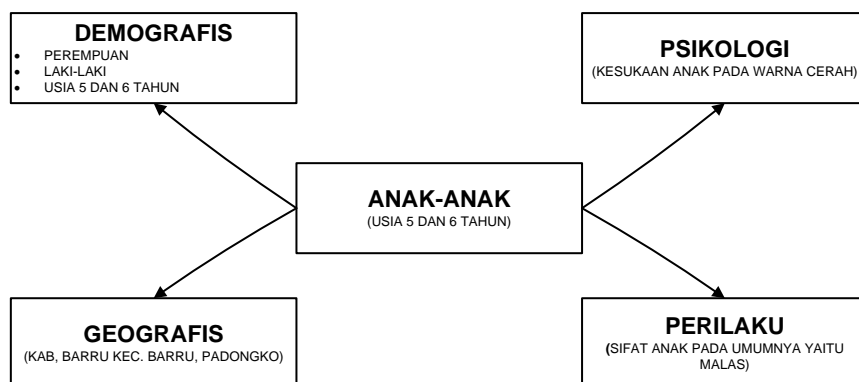
A. Deskripsi Karya

Jenis Karya yang akan dibuat berupa Multimedia interaktif pengenalan nama buah dan hewan dalam bahasa Inggris bahasa Bugis dan bahasa Indonesia yang sering dijumpai di lingkungan sekitar yang diiringi dengan kuis. Terinspirasi dari berbagai media permainan pengenalan buah dan hewan yang pernah penulis lihat. Ada berbagai macam media pengenalan buah dan hewan akan tetapi Multimedia interaktif sangat menarik perhatian penulis. Penulis ingin membuat sebuah media pembelajaran dengan sisipan bentuk kuis yang dibentuk dalam 1 wadah berupa Multimedia interaktif bagaimana cara pengenalan buah dan hewan dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia menggunakan *layout* dan gambar yang sederhana, namun terlihat menarik dan pesan yang terkandung dalam Multimedia interaktif tersebut tersampaikan kepada target *audience*, pada pembuatan Multimedia interaktif menggunakan karakter kartun dengan perpaduan gaya digital *painting*.

B. Identifikasi Target Audience

Target *Audience* ditujukan kepada Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru dan anak usia dini umur 5 sampai 6 tahun di Kecamatan Barru Kabupaten Barru, namun pentingnya juga target

perantara yaitu guru dan orang tua. karena anak usia dini, di mana dapat ketahui bahwa anak-anak mulai mengenal apa-apa saja yang ada di sekitarnya. Termasuk pengenalan buah dan hewan yang sering mereka jumpai di lingkungan sekitar. Oleh karena itu target usia 5 sampai 6 tahun di mana usia anak-anak mulai memasuki usia Sekolah Dasar sehingga kita perlu memberikan pembelajaran sebelum memasuki usia Sekolah Dasar tersebut dengan melakukan pembelajaran pengenalan nama buah dan hewan dalam bahasa Inggris bahasa Bugis dan bahasa Indonesia agar anak tidak canggung lagi dalam mempelajarinya.



Gambar 3.1 Diagram Target Audience

1. Target Primer

a. Demografis

- Anak Usia : 5-6 tahun
- Pendidikan : Taman Kanak-Kanak

b. Psikografis

- Keperibadian : Senang mencoba hal baru serta tertarik pada sesuatu yang memotivasinya.
- Kebutuhan : Guru dan orang tua yang peduli serta pembelajaran yang dapat membuat tumbuh kembang anak berjalan dengan baik.

2. Target Sekunder

a. Demografis

- Usia : 26-35 tahun guru ataupun orang tua untuk mendampingi anak belajar sambil bermain nantinya.

b. Psikografis

- Keperibadian : Lembut dan tegas, karena dalam menangani anak tersebut membutuhkan kesabaran yang tinggi.

3. Geografis

- Wilayah : Daerah-daerah yang ada Sekolah Taman Kanak-kanak dan Anak Usia Dini.

C. Metode Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian, langkah pengumpulan data adalah satu tahap yang sangat menentukan terhadap proses dan hasil penelitian yang akan dilaksanakan tersebut. Kesalahan dalam melaksanakan pengumpulan data

dalam satu penelitian, akan berakibat langsung terhadap proses dan hasil suatu penelitian. Langkah-langkah yang harus dilakukan pada pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Dalam pengumpulan data, penulis melakukan wawancara kepada Hj. Hanisah, selaku Kepala Sekolah di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina, Kecamatan Barru, Kabupaten Barru. Tentang penggunaan media-media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar.

2. Observasi

Melakukan pengamatan terhadap media-media bentuk permainan, media pengenalan buah dan hewan, mengamati bentuk, objek, dan bahan yang digunakan.

3. Dokumentasi

Setelah observasi penulis melakukan dokumentasi anak sedang belajar menyamakan buah sesuai dengan bentuk. hasil dokumentasi anak-anak sedang belajar menyamakan buah sesuai dengan bentuknya yang dibimbing oleh ibu Darma salah satu guru Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru.



Gambar 3.2 Anak-anak yang sedang mencari buah berdasarkan bentuknya. (Foto: Nur Alfa Taggiling, April 2017, *Canon 600D*).

4. Studi Pustaka

Dilakukan dengan cara menelaah beberapa literatur, yaitu buku referensi, mengunjungi toko-toko buku dan mencari buku-buku tentang media pembelajaran, buku permainan, buku PAUD, buku buah-buahan, dan binatang, dalam bentuk gambar atau dalam bentuk tidak bergambar, artikel, jurnal, skripsi, wawancara, dan menggunakan kompetensi dasar sesuai kurikulum yang berlaku di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Barru. Tentang pengenalan buah dan hewan.

D. Jenis Dan Analisis Data

1. Jenis data

Jenis data yang digunakan untuk perancangan yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Dalam pengumpulan data, penulis melakukan wawancara kepada Hj Hanisah, selaku Kepala Sekolah di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina, Kecamatan Barru, Kabupaten Barru. Tentang penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

Adapun kutipan dalam wawancara yang penulis lakukan kepada Hj. Hanisah. Penulis memberikan pertanyaan tentang media yang diajarkan kepada anak didik, menurut ibu Hj Hanisah banyaknya media yang digunakan tetapi masih sangat sederhana, masih menggunakan papan tulis, poster-poster pengenalan buah dan hewan yang ditempel di dinding, bahkan ada gambar-gambar yang dibuat oleh guru-guru. Adapun pertanyaan kedua penulis kepada ibu Hj Hanisah yaitu bagaimana minat anak dalam belajar. Menurut ibu Hj Hanisah tergantung dari apa media pembelajarannya contoh seperti media pengenalan bentuk yang memiliki ragam warna, karena sifat setiap anak berbeda-beda, maka dari itu media pembelajaran yang digunakan menggunakan warna-warna yang terang dan mereka juga lebih senang bermain sambil belajar. Penulis pun kembali mengajukan pertanyaan kepada ibu Hanisah tentang bahasa Bugis. Apakah anak-anak paham dengan bahasa Bugis ketika melihat bentuk buah dan hewan, tutur ibu Hj Hanisah iya malahan mereka lebih sering berbahasa Bugis. penulis kembali bertanya tentang apakah ada media pembelajaran interaktif yang digunakan, ibu Hj Hanisah menjawab bahwa belum ada media

pembelajaran interaktif yang digunakan karena masih menggunakan media yang manual saja tidak menggunakan laptop/komputer.

Jadi bisa dipetik kesimpulan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh Hj Hanisah yaitu kurangnya media pembelajaran yang konvensional yang mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Dokumentasi wawancara kepada Hj Hanisah selaku Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru.



Gambar 3.3 Proses wawancara Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru.
(Foto: Nur Alfa Taggiling, April 2017, *Canon 600D*).

Hj Hanisah, selaku Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru yang memberikan keterangan tentang wawancara yang penulis lakukan.



Gambar 3.4 Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru bernama (Hj.Hanisah, S.Pd).
(Foto: Nur Alfa Taggiling, April 2017, Canon 600D).

b. Data Sekunder

Informasi dari observasi fenomena dan isu, data ini diperoleh dari pencarian bentuk media-media baik itu dalam bentuk poster yang dibuat sendiri oleh guru di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan. Barru. Hasil observasi tentang pengenalan buah dan hewan:

1) Media Pengenalan buah dalam bentuk poster

Media pengenalan buah dalam bentuk poster dengan bentuk yang sederhana yang dibuat oleh guru Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru. buah yang ada di dalamnya yaitu, pisang, mangga dan pepaya.



Gambar 3.5 Media pengenalan buah dalam bentuk Poster yang dibuat oleh Guru Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Barru.
(Foto: Nur Alfa Taggiling, April 2017, Samsung).

2) Media pengenalan hewan dalam bentuk poster

Media pengenalan hewan dalam bentuk poster dengan ini memiliki nama hewan yang ada di dalamnya yaitu, ayam, itik, Anjing dan ikan.



Gambar 3.6 Media pengenalan hewan dalam bentuk poster yang dibuat oleh guru Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan.Barru
(Foto: Nur Alfa Taggiling, April 2017, Samsung Tab 3).

3) Alat peraga pengenalan buah yang dibuat oleh guru Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Barru.

Media Pengenalan buah yang dibuat oleh guru Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Barru menggunakan kertas karton yang digambar sendiri lalu digunting dan disimpan disebuah keranjang, dilihat pada (gambar 3.7).



Gambar 3.7 Alat Peraga Pengenalan buah yang dibuat oleh guru Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Barru (Foto: Nur Alfa Taggiling, April 2017, *Canon 600D*).

2. Analisis Data

Setelah menyelesaikan tahap pengumpulan data, selanjutnya proses tahap analisis data. Pada tahap ini data dikerjakan dan dimanfaatkan sedemikian rupa, hingga dapat menyimpulkan dan menemukan jawaban sebagai acuan pada proses perancangan. Setelah data selesai kita peroleh, tahap selanjutnya adalah tahap analisa. Sampai berhasil menyimpulkan kebenaran yang dapat dipakai untuk menjawab persoalan yang dipakai

dasar dalam perancangan nanti. Bagaimana disimpulkan bahwa pada media pembelajaran anak harus efektif dan efesien.

a. Analisis Objek Materi Komunikasi

Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru di mana mereka masih menggunakan media-media pembelajaran yang sederhana dan sifatnya masih konvensional, maka dari itu penulis membuat suatu media pembelajaran multimedia interaktif pengenalan buah dan hewan dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan Indonesia yang efektif dan efesien. Adapun kompetensi dasar yang digunakan pada Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru yaitu menggunakan Kurikulum 2013. Yaitu tentang pengenalan buah dan hewan. dalam tiga bahasa Inggris, bahasa Bugis dan Indonesia yang sering anak didik jumpai di lingkungan sekitar. Di mana penulis akan menjelaskan 15 jenis buah dan hewan disetiap bahasa. seperti Pisang, kelapa, Mangga, Sirsak, Semangka, Kedondong, Sukun, Jamblang, Langsung, Pepaya, Nangka, Buni, jambu Air, Salak, dan Jambu Biji. Sedangkan hewan yaitu Ayam, Anjing, Tikus, Belalang, Ikan, Kucing, Capung, Kupu-kupu, Kambing, kepiting, Semut, Nyamuk, Cacing Tanah, Cicak, Udang. Agar mudah diingat oleh anak-anak penulis menjelaskan tentang warna dan bentuk pada buah sedangkan pengenalan hewan hanya menjelaskan nama dan ciri-ciri hewan tersebut. Seperti tabel di bawah ini:

No	Nama Buah	Warna	Bentuk
1.	Pisang	Pisang memiliki warna kulit yang kuning jika matang	Pisang memiliki bentuk yang panjang
2.	Kelapa	Kelapa memiliki warna kulit yang hijau ketika masih muda dan kecoklatan ketika sudah tua	Bentuk buah kelapa bulat
3.	Mangga	Pada umumnya kulit mangga berwarna hijau ketika masih muda ketika matang memiliki percampuran warna hijau kekuning-kuningan	Bentuk mangga yang sering dijumpai bentuk lonjong
4.	Sirsak	Memiliki warna hijau dan biji yang bulat kecil dan berwarna hitam.	Memiliki bentuk yang bulat lonjong,
5.	Semangka	Semangka berwarna hijau pekat atau hijau muda dengan larik-larik hijau tua	Semangka memiliki bentuk yang bundar dengan kulit yang keras dan halus
6.	Kedondong	Memiliki kulit berwarna hijau	Bentuk yang bulat dan biji yang berduri.
7.	Sukun	Buah sukun berwarna hijau tua yang mengkilap	Buah sukun berbentuk bulat hingga lonjong.
8.	Jamblang	Berwarna hitam Jika sudah matang.	Memiliki bentuk lonjong kecil
9.	Langsat	Buah langsung memiliki warna kuning kecoklatan	Bentuk buah langsung bulat kecil
10.	Pepaya	Kulit pepaya berwarna hijau ketika sudah matang berwarna kuning	Pepaya memiliki bentuk yang agak lonjong dan memiliki biji yang kecil berwarna hitam
11.	Nangka	Warna dasar buah nangka yaitu berwarna hijau dan berwarna kuning keemasan	Bentuk buah nangka gelendong

		apabila sudah matang	memanjang dan pada sisi luar membentuk duri pendek lunak
12.	Buni	Berwarna hijau, menjadi ungu kehitaman jika sudah masak	Bulat kecil-kecil.
13.	Jambu Air	Ketika masih muda berwarna hijau kekuningan dan memarah setelah tua.	Bentuk jambu air menyerupai lonceng
14.	Salak	Kulit buahnya berwarna cokelat kehitaman.	Bentuk buahnya bulat dan ukurannya kecil-kecil
15.	Jambu Biji	Kulit luar berwarna hijau jika sudah terlalu matang kulitnya berwarna kuning memiliki banyak biji yang kecil.	Bentuknya bulat.

Tabel 3.1 Pengenalan nama buah berdasarkan warna dan bentuknya

Pada Tabel peneganaan Hewan penulis hanya menjelaskan tentang nama hewan beserta ciri-cirinya.

No	Nama Hewan	Ciri-ciri
1.	Ayam	Ciri-ciri ayam kampung memiliki tubuh yang ramping, kaki panjang dan warna bulu beragam
2.	Anjing	Anjing memiliki bentuk mata yang oval, telinga yang lebar memanjang keatas, bulu yang tidak lebat halus dan memiliki beragam warna
3.	Tikus	tikus berukuran kecil, berbulu, ekor yang panjang dan kadang bersisik daun telinga yang lebar mata bibir kecil, lentur dan warna kecoklatan.
4.	Belalang	Belalang memiliki warna hijau kekuningan dan bersayap.

5.	Ikan	Ikan memiliki tubuh terdiri atas kepala, badan, dan ekor. Tubuh ditutupi oleh kulit yang pada umumnya bersisik dan berlendir dan memiliki sirip untuk berenang
6.	Kucing	Kucing memiliki 4 kaki dan telinga yang agak panjang dan bulu yang lembut, kumis yang panjang dan ragam warna.
7.	Capung	Capung memiliki sayap yang panjang dan tipis untuk terbang, kepala besar yang mengkilap, ekor pajang seperti jarum dan memiliki warna lebih dari satu.
8.	Kupu-kupu	Kupu-kupu memiliki sayap dan beragam warna, 2 antena diujung kepala, 2 mata terletak disisi kepala dan senang hinggap dibunga-bunga.
9.	Kambing	Kambing memiliki kaki 4, tanduk yang pendek, berbulu tipis dan berwarna tunggal seperti coklat, hitam dan putih
10.	Kepiting	Kepiting memiliki perisai tubuh yang relatif tipis, agak lonjong dan berbercak-bercak.
11.	Semut	semut berukuran sedang dengan kaki-kaki yang panjang dan berwarna hitam, kepala yang menghadap kebawah, memiliki sepasang antena dikepala
12.	Nyamuk	Nyamuk memiliki warna hitam bercak putih bentuk tubuh yang kecil dan memiliki mulut yang runcing.
13.	Cacing	Memiliki badan yang pipih dan panjang sedikit bulat warna merah segar.
14.	Cicak	Cicak memiliki kepala yang bulat dan warna kulit yang transparan dan memiliki 4 kaki dan sering merayap didinding.
15.	Udang	Udang memiliki kulit yang keras dan warna loreng-loreng.

Tabel 3.2 Pengenalan nama hewan berdasarkan nama dan ciri-cirinya.

b. Analisis *Kompetitor*

Kompetitor yang dibuat bentuk Multimedia interaktif hadir dengan berbagai macam bentuk dan isi materi di dalamnya yang dibuat menarik dan unik . Baik dari segi pengeksplorasi warna, bentuk dan materi atau bahan. Pada *kompetitor* ini penulis mengamati kekurangan dan kelebihan yang ada pada Multimedia interaktif yang sudah ada sebelumnya dan menjadi keunggulan pada Multimedia interaktif tersendiri bagi penulis. Seperti gambar tampilan Multimedia interaktif di bawah ini:



Gambar 3.8 Contoh halaman utama Multimedia Interaktif pengenalan bentuk, benda dan buah.

- a. Kelebihan : warna *layout* yang cerah
- b. Kekurangan : *layout* tidak sesuai dengan isi media
- c. Peluang : Sebagai media pembelajaran
- d. Ancaman : Fokus anak terpecah karena tampilan yang begitu ramai



Gambar 3.9 Pengenalan buah dalam bentuk potongan gambar yang dibuat oleh guru Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru.

- a. Kelebihan : Mudah dibuat
- b. Kekurangan : Mudah tercecer dan robek
- c. Peluang : Sebagai media pembelajaran
- d. Ancaman : Cepat rusak

c. Analisis Komunikasi Visual

Pada analisis komunikasi penulis akan menganalisis tipografi, warna dan bentuk/gaya yang akan digunakan pada konsep dan desain perancangan. Adapun yang akan penulis analisis pertama yaitu sebagai berikut:

1. Warna

Warna adalah elemen penting dalam pengembangan Multimedia interaktif. Pemilihan warna dalam pengembangan Multimedia interaktif merupakan hal penting yang turut menentukan kelayakan sebuah program paket multimedia. Penggunaan warna yang sesuai dalam Multimedia interaktif dapat membangkitkan motivasi, perasaan, perhatian, dan kesediaan anak-anak dalam belajar. Oleh karena itu, pemahaman yang baik dalam pemilihan warna sangat diperlukan bagi para pengembangan Multimedia Interaktif.

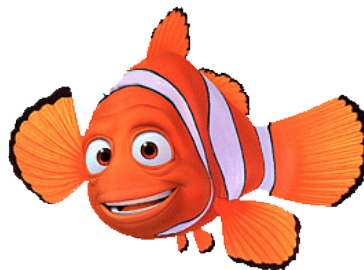
Pewarnaan terhadap unsur-unsur Multimedia interaktif harus memperhatikan keserasian/keselarasan (harmoni) warna. Unsur-unsur Multimedia antara lain: teks, gambar, latar belakang (*background*), dan simbol-simbol. Pewarnaan yang baik terhadap unsur-unsur tersebut dapat memberikan kesan yang kuat dan mempermudah mengingat bagi anak-anak terhadap materi-materi yang terkandung dalam Multimedia interaktif. Maka dari itu penulis akan menggunakan warna sesuai dengan psikologi warna pada anak usia dini di mana cenderung lebih tertarik dengan warna yang cerah dan *soft*. Pada penggunaan warna penulis juga tidak akan membatasi warna yang akan digunakan pada desain tetapi ada warna tertentu yang lebih dominan sering digunakan seperti penggunaan warna pada *font*, *layout background*, dan warna pada objek.



Gambar 3.10 Gradasi Warna cerah dan *Soft*.
(Sumber: <http://2.bp.blogspot.com> 8 Juni 2017).

2. Bentuk/Gaya

Dari hasil analisis yang dilakukan penulis akan menggunakan gaya kartun dalam pembuatan Multimedia interaktif. karena gaya lebih cenderung disukai oleh anak-anak karena gambarnya yang lucu. Anak-anak lebih senang melihat objek yang memiliki karakter dan ciri khas tersendiri dengan gaya kartun tersebut. Adapun contoh hewan dengan gaya kartun sebagai berikut:



Gambar 3.11 Contoh karakter hewan dengan gaya kartun.
Sumber: <https://www.indotv21.com>, juni 2017).

3. Tifografi

Dari hasil analisis data pada penggunaan alternatif tifografi yang akan digunakan yaitu menggunakan *font* yang mudah di baca oleh anak-anak lentur dan tidak kaku. Seperti contoh *font* di bawah ini

No.	Jenis <i>Font</i>	Karakter <i>Font</i>
1.	Staypuft	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U P W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u p w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9
2.	Luna	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U P W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u p w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9
3.	Cooper Black Italic	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U P W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u p w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9
4.	Calla Sunday	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U P W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u p w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9
5.	Lily Upc	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U P W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u p w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9

6.	Noteworthy	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U P W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u p w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9
7.	Chicle	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U P W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u p w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9
8.	Mona	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U P W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u p w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9
9.	Qarmic Sans	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U P W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u p w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9
10.	Comic sans Ms	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U P W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9
11.	Hobo Std	a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u p w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Tabel 3.3 Alternatif *Font*

d. Analisis Strategi Desain

Analisis strategi desain pada media pembelajaran contoh *game tajwid* dan contoh film animasi dalam bentuk Multimedia interaktif yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Contoh sebagai berikut:

1. Game Tajwid

Branding yang ditawarkan dalam media pembelajaran interaktif ini adalah *game tajwidnya*. Pada *game* ini guru bisa membimbing anak didik menggunakan bantuan penggunaan *game* yang ada pada bagian menu *home*. Adapun contoh tampilan *game tajwid* dilihat pada (gambar 3.12).



Gambar 3.12 Contoh tampilan *home game tajwid*
(Sumber:<http://cdn.apk.cloud.com>, April 2017).

2. Film Animasi

Contoh film animasi yang bisa dijadikan media pembelajaran untuk anak-anak yaitu contoh film animasi pororo. Animasi adalah salah satu daya tarik utama di dalam suatu

program. Karena pada penggunaan film animasi lebih banyak objek dari pada teks. *Branding* dari film animasi ini ada karakter pada pemeran utama yaitu pororo yang selalu menggunakan topi dan kacamata. Dilihat pada (gambar 3.13).



Gambar 3.13 Contoh film animasi pororo
(Sumber:<http://www.businesskorea.com>, April 2017).

e. Analisis Startegi Komunikasi

Adapun strategi komunikasi media pembelajaran yang akan penulis analisis yaitu media pemebelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):

1. Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa

penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif. Pada dasarnya siaran radio dalam program belajar-mengajar berfungsi untuk (a) meningkatkan kemampuan komunikasi audio, (b) membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, dan (c) meningkatkan kemampuan apresiasi dan imajinasi terhadap kejadian atau peristiwa yang sedang disiarkan.

2. TV

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar. Televisi dapat dijadikan sarana pembelajaran yang efektif dan efisien. Keuntungan ini tersedia melalui berbagai tayangan yang disajikannya. Kita hanya tinggal memilah dan memilih tayangan atau saluran-saluran televisi mana yang cukup memadai sebagai sarana pembelajaran.

3. *Gadget*

Proses belajar pada anak, khususnya belajar membaca anak akan lebih mudah menerima pelajaran jika diberi contoh secara

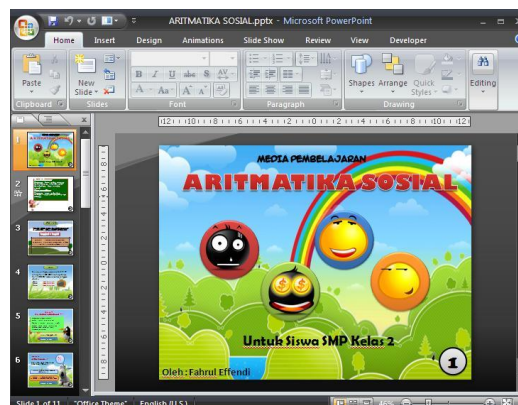
konkret, seperti diajarkan oleh guru, orang tua, tutor dan lain-lain. Para pakar menilai jika penggunaan *gadget* memang bisa menjadi alternatif praktis, tetapi juga dinilai kurang efektif jika ditelusuri dampak-dampak negatif yang telah diuraikan sebelumnya yang tertuju pada proses belajar anak.

4. Laptop/Komputer

Media pembelajaran berbasis komputer diharapkan dapat membangun situasi yang membantu anak didik dapat memperoleh pengetahuan, ketereampilan, dan sikap dalam pembelajaran. media pembelajaran berbasis Komputer meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Wati, 2016:71). Adapun jenis-jenis media pembelajaran berbasis komputer sebagai berikut:

a. Presentasi *Power Point*

Presentasi *power point* sudah umum digunakan baik oleh guru maupun siswa. *Power point* merupakan media yang menggabungkan semua unsur media teks, video, animasi, *image*, grafik, dan *sound*. Agar tampilan *power point* bisa dibuat semenarik mungkin. (Wati, 2016:72). Contoh media menggunakan media *power point* sebagai berikut:



Gambar 3.14 Contoh media pembelajaran menggunakan *power point*.

(Sumber: <https://fxalfa.files.wordpress.com> April 2017).

b. Multimedia Interaktif

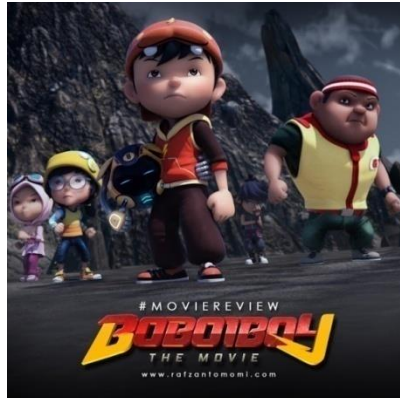
Multimedia merupakan penggabungan antara dua unsur atau lebih media interaktif terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animai secara terintegrasi. Multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Adapun macam-macam model Multimedia pembelajaran interaktif adalah model drill, model tutorial, model simulasi, dan model *game*. (Wati, 2016:72-73).



Gambar 3.15 Contoh Multimedia Interaktif
(Sumber: <https://kursusflashjogja.files.wordpress.com>, April 2017).

c. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan jenis media pembelajaran berbasis komputer yang banyak digunakan oleh para guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Film animasi bisa dijadikan sebagai video pembelajaran untuk anak tetapi video animasi tidak memiliki petunjuk penggunaan hanya saja bisa dilihat dan didengar bisa dikatakan sebagai media audio visual. Contoh video animasi boboi di mana karakter boboiboy suka menolong sesama yang lagi membutuhkan bantuan film animasi ini itu bisa dijadikan contoh yang baik untuk anak. Adapun unsur yang digunakan pada video pembelajaran yaitu rekaman, visualisasi, prinsip menonton, sumber video, muatan video. (Wati, 2016:72).



Gambar 3.16 Cover *Movie* boboiboy
(Sumber: <https://2.bp.blogspot.com>,
April 2017).

d. Internet

Internet merupakan media pembelajaran berbasis computer berperan penting dalam proses pembelajaran seperti *email*, *chatting*, *video*, *blog*, *e-learning* dan *web*, dll, sebagai media pembelajaran untuk penyampaian materi. Contoh media pembelajaran *blog* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.17 Contoh media pembelajaran
internet, tampilan *blog*
(Sumber: <https://dowaen.wordpress.com>. April 2017).

E. Konsep Desain dan Strategi Perancangan

1. Konsep Desain

Berdasarkan analisis objek media komunikasi dalam perancangan Multimedia interaktif ini berdasarkan pendekatan komunikasi secara umum. Perancangan Multimedia interaktif ini disesuaikan dengan target *Audience* yaitu anak usia dini jadi konsep desain yang akan diangkat yaitu “Bejalar Sambil Bermain”. Agar meningkatkan minat anak bahwa belajar sambil bermain “menyenangkan”. Diiringi dengan kuis menggunakan gambar digital agar terlihat menarik dan unik bagi anak dengan objek kartun, yang menggunakan warna cerah dan *soft* disertai *font* yang mudah dibaca oleh anak-anak.

a. Konsep Komunikasi Visual

Strategi perancangan komunikasi yang akan dibuat adalah strategi untuk memecahkan masalah tentang pengembangan media untuk media pembelajaran pengenalan buah dan hewan dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia menggunakan Multimedia Interaktif. Dengan demikian maka diharapkan anak-anak dengan rentang umur 5-6 tahun dapat lebih memahami tentang buah dan hewan dalam bahasa Inggris Bugis dan Indonesia.

Pada perancangan Multimedia Interaktif agar pesan dengan mudah tersampaikan kepada anak didik maka penulis akan menggunakan warna yang cerah dan *soft* sesuai dengan target *audience*

warna yang cenderung disukai oleh anak usia dini dan *font* yang mudah dibaca, *layout background* yang tidak monoton dengan objek gaya kartun.

1) Pendekatan Visual

Secara keseluruhan identitas visual yang akan ditampilkan pada multimedia interaktif ini lebih mengarah ke gaya kartun. Hal ini diambil karena anak-anak lebih tertarik melihat gaya kartun karena gambarnya yang lucu.

2) Pendekatan Verbal

Dalam multimedia interaktif ini menggunakan 3 bahasa yaitu bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan agar lebih mudah diterima oleh anak-anak yang dituju dan tidak menutup kemungkinan bahwa bukan cuma di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Barru saja yang akan menggunakannya tetapi Multimedia interaktif ini bisa digunakan oleh daerah lain yang ingin mempelajarinya.

b. Konsep Visual

Dari analisis komunikasi visual pada perancangan multimedia interaktif ini disesuaikan dengan target *Audience* yang utama yaitu anak usia dini jadi konsep yang digunakan yaitu menggunakan gambar

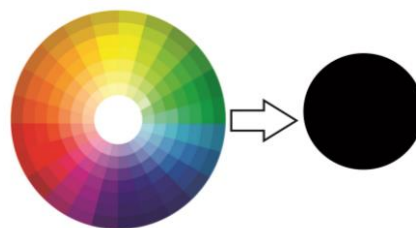
digital agar terlihat menarik dan unik dilihat, warna yang cerah dan *soft* sesuai dengan objek yang ingin disampaikan dan *font* yang mudah dibaca anak, Sehingga anak-anak mudah mempelajari media Multimedia Interaktif karena terfokus pada objek dan kata.

1. Warna

Berdasarkan komunikasi visual pada penggunaan warna yang akan digunakan yaitu warna-warna *soft* dan cerah sesuai dengan target *audience* dan kesesuaian warna yang ingin disampaikan kepada anak.

a. Warna Huruf

Pada tampilan warna huruf pada umumnya penulis menggunakan semua jenis warna tapi ada satu warna yang dominan sering digunakan yaitu warna hitam.

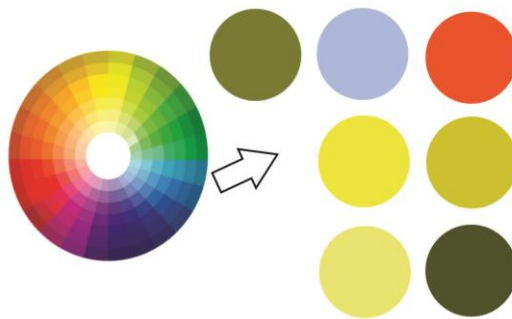


**Mengenal Buah dan Hewan
Dengan 2 Bahasa**

Gambar 3.18 Warna huruf.

b. Warna *layout background* pada pengenalan buah

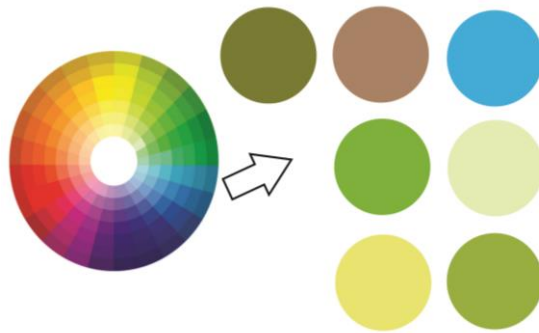
Warna yang akan digunakan pada umumnya semua jenis warna tapi lebih dominan menggunakan warna yang cerah dan *soft* sesuai dengan target *audience*. Seperti pink, kuning, hijau, dll. Seperti dilihat pada (gambar 3.19).



Gambar 3.19 Warna *layout background* buah.

c. Warna *layout background* pada pengenalan hewan

Warna yang digunakan pada *layout background* pada pengenalan hewan sama halnya dengan *layout background* pengenalan buah menggunakan warna yang cerah dan *soft*. Seperti warna coklat, kuning muda, dan hijau muda, dan dilihat pada (gambar 3.20).



Gambar 3.20 Warna *layout background* hewan.

d. Warna pada objek

Warna yang digunakan pada objek buah dan hewan menggunakan semua jenis warna tetapi penulis hanya menyesuaikan warna yang sesuai dengan karakter warna buah dan hewan pada umumnya. Seperti di bawah ini:



Gambar 3.21 Warna pada objek buah dan hewan.

2. Karakter objek buah

Karakter pada objek buah penulis akan menggunakan gaya kartu karena anak-anak pada umumnya cenderung lebih tertarik dengan tampilan gambar-gambar kartun. Seperti di bawah ini:



Gambar 3.22 Contoh karakter objek buah
(Sumber: <http://shmector.com>, April 2017).

3. Karakter objek hewan

Karakter pada objek hewan menggunakan gaya kartu sama dengan pengenalan objek buah menggunakan gaya kartun seperti pada (gambar 3.23).



Gambar 3.23 Contoh karakter objek hewan
(Sumber: <https://image.freepik.com>, April 2017).

4. Tipografi

Dari analisis sebelumnya pada penggunaan *font* dengan melihat dan berpacu pada target *Audience* maka penulis menggunakan *font* yang mudah dibaca oleh anak-anak/target *audience*. Seperti di bawah ini:

Jenis Huruf	Karakter Huruf
Noteworthy	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U P W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u p w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Hobo Std	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U P W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u p w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Comic sans Ms	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U P W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u p w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Tabel 3.4 *font* yang akan digunakan.

2. Strategi Perancangan

Dalam perancangan Multimedia Interaktif ini diperlukan adanya strategi. Bentuk strategi perancangan menggunakan media. multimedia interaktif dengan gaya kartun yang memiliki ciri khas yang ada pada objek dengan tampilan *slide* per *slide*. Agar media yang dihasilkan dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai. Adapun strateginya sebagai berikut:

a. Strategi Kreatif

Setelah menganalisis *positioning* dan *branding* melalui strategi kreatif ini, informasi atau pesan yang akan disampaikan yaitu “Belajar Sambil Bermain”. Dengan *branding* tersebut Multimedia Interaktif akan dibuat semenarik mungkin dengan bentuk kartun yang memiliki ciri khas pada objek-objek didalamnya. Serta gaya *digital painting*, mengundang daya tarik anak dalam tampilan *slide per slide*, sehingga penggunaan strategi kreatif ini dapat membuat multimedia interaktif tersebut menjadi media yang merespon perkembangan anak lebih baik lagi. Berdasarkan strategi komunikasi dan strategi media pembelajaran ini akan dibuat semenarik mungkin dari segi tampilan maupun cara kerjanya. Strategi kreatif yang dimaksud merupakan strategi pembuatan media yang dibuat semenarik mungkin, baik dalam visual, maupun dukungan lainnya sehingga melalui media pembelajaran ini, anak mendapatkan wawasan baru yang dapat meningkatkan perkembangan anak.

Dari kompetensi dasar mengenal lingkungan hidup penulis hanya akan menjelaskan tentang pengenalan buah dan hewan yang ada di lingkungan sekitar atau yang sering mereka jumpai.

3. Strategi Media

Berdasarkan dari analisis media penulis akan Perancangan Multimedia Interaktif ini, dibutuhkan strategi media yang dapat

memudahkan pembuatan media yang akan diproduksi sehingga media pembelajaran yang akan dibuat dapat mencapai tujuan lebih detail dan lebih fokus lagi. Strategi media dibagi menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung.

a. Media utama Multimedia Interaktif

Media utama yang akan dirancang adalah Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran utama yang dikhususkan bagi anak usia dini tentang pengenalan buah dan hewan dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis, dan bahasa Indonesia. Kategori pengenalan buah dan hewan dapat dilakukan dengan bimbingan guru. Pemilihan media interaktif untuk anak usia dini, bertujuan agar anak mendapatkan pembelajaran dengan wawasan baru agar pembelajaran bisa dilakukan secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran ini akan dibuat dan dimasukkan kedalam sebuah CD yang dapat diproses melalui laptop maupun komputer, karena tujuan ini untuk memudahkan proses pembelajaran dilakukan di Sekolah. Selain di Sekolah media pembelajaran ini dapat digunakan di rumah dengan dukungan alat seperti laptop/ komputer.

Materi pelajaran yang akan dimasukkan dalam Multimedia Interaktif berhubungan dengan materi pembelajaran yang di Sekolah yang akan dibuat berbeda melalui media visual atau Multimedia interaktif.

b. Media Pendukung dan Promosi

Media pendukung merupakan media yang dapat membantu anak dalam mengeksplor kemampuannya, yang bertujuan untuk melengkapi media utama, agar media tersebut dapat berjalan dengan maksimal. Media pendukung yang akan digunakan adalah :

1. CD/DVD

Merupakan salah satu media pendukung yang akan digunakan pada pembuatan Multimedia interaktif karena setelah Multimedia interaktif selesai dibuat CD tersebut akan mewadahi Multimedia interaktif agar mudah di bawah kemana saja.

2. Cover CD

Merupakan wadah untuk CD disimpan agar tidak tercecer dan juga sebagai salah satu media pendukung untuk Multimedia interaktif agar tampilan Multimedia interaktif bisa lebih menarik.

3. Label CD

Salah satu media pendukung untuk melengkapi pembuatan Multimedia Interaktif agar bisa juga dijadikan sebagai media promosi karena desain utama pada Multimedia interaktif bisa diterapkan pada desain label CD tersebut. Agar bisa sampai ke target *audience*.

4. Petunjuk Penggunaan Media

Merupakan salah satu media pendukung yang akan digunakan oleh guru/orang tua untuk menjalankan media pembelajaran yang akan diajarkan kepada anak usia dini.

5. X-Banner

X-Banner merupakan alat bantu pendukung untuk mempromosikan media utama. Media pendukung ini bertujuan dalam menyampaikan informasi terkait media utama yang akan dipromosikan, seperti mengenai jenis pengenalan dan informasi yang ditujukan.

5. Gantungan Kunci

Gantungi kunci sebagai alat media pendukung bagi anak usia dini yang merupakan bagian *souvenir* CD interaktif tersebut. *Souvenir* pun merupakan bentuk media promosi yang dapat meningkatkan brand dengan menggunakan media promosi gantungan kunci.

6. Tas ransel

Tas ransel juga merupakan hal terpenting bagi anak karena tas merupakan perlengkapan Sekolah anak dan tempat penyimpanan barang anak ketika ingin berangkat Sekolah.

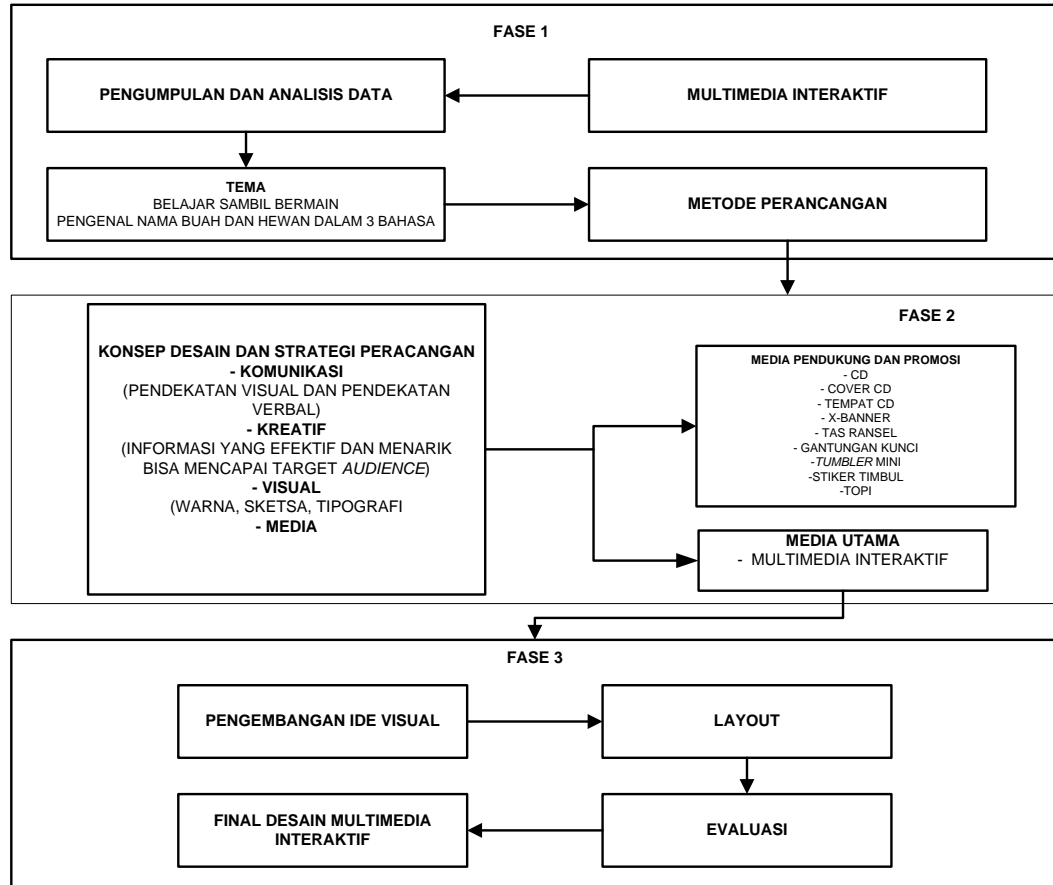
7. Stiker Timbul

Merupakan media promosi yang akan digunakan untuk mempermosikan Multimedia interaktif.

8. *Tumbler* Mini

Bisa digunakan untuk anak-anak sekaligus dijadikan media promosi dan mudah di bawah ke mana-mana.

F. Skema Perancangan



Gambar 3.23 Skema Perancangan

BAB IV

PEMBAHASAN PERANCANGAN DAN HASIL

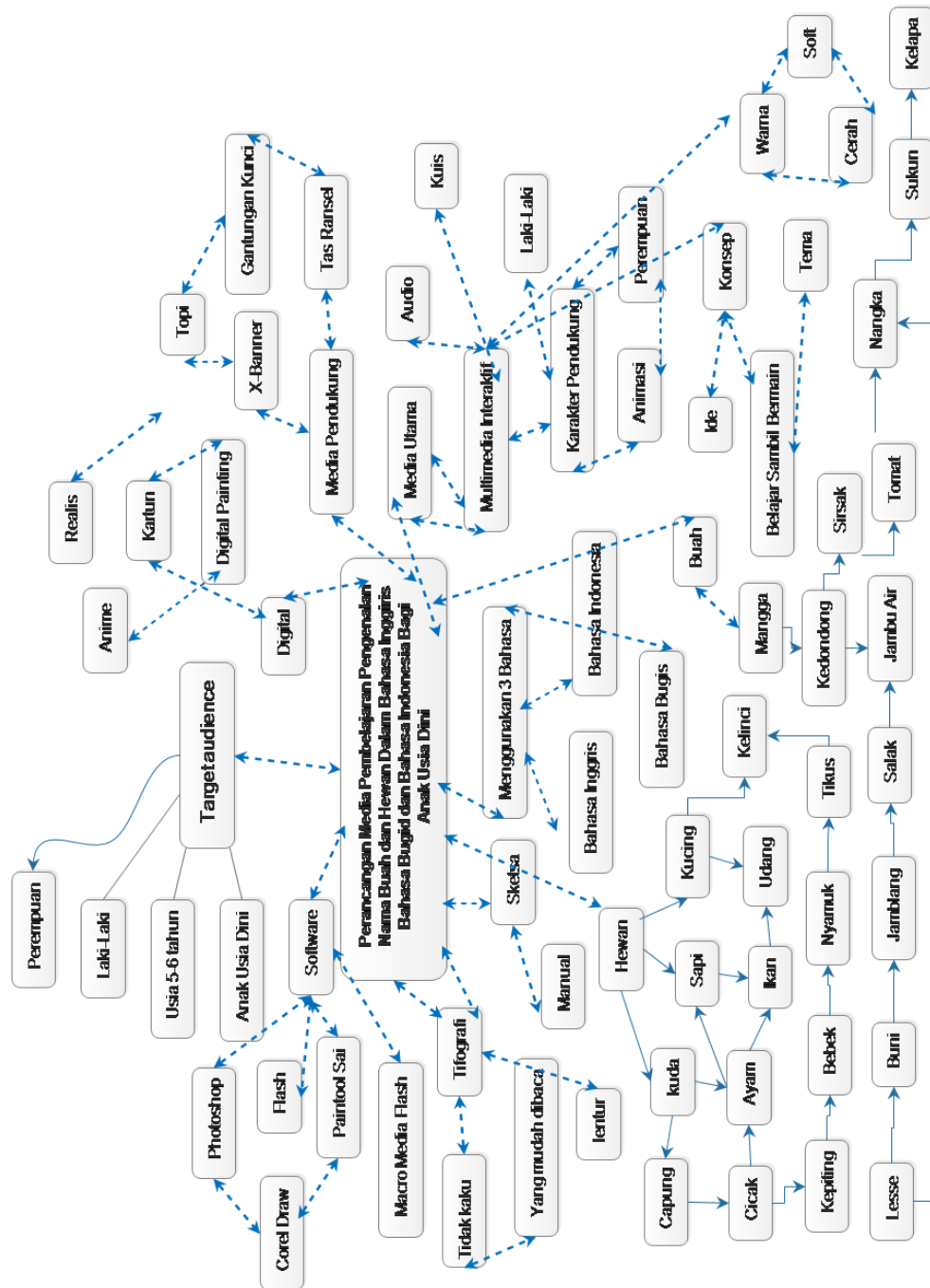
A. Pembahasan Perancangan

1. Pra Perancangan

Pra Perancangan merupakan tahap awal untuk memulai perancangan Multimedia interaktif. Dengan proses yang dilakukan mulai dari curah ide/*Brainstorming*, gagasan/*Mind Mapping*, konsep, tema, ide, materi, *flowchart*, *storyline*, media utama, media pendukung, media promosi, *storyboard*, dan eksplorasi sketsa. Seperti di bawah ini:

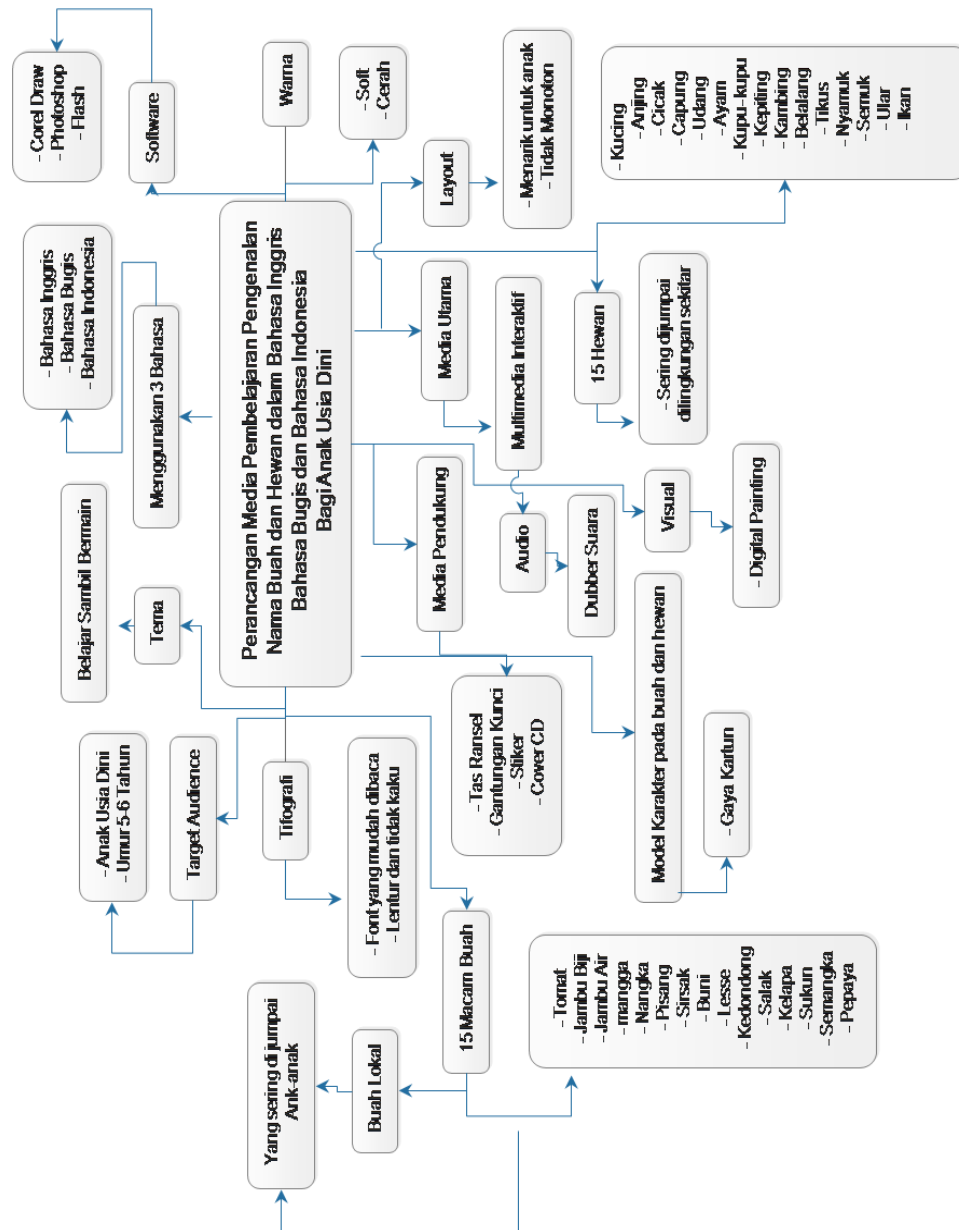
a. Curahan Gagasan/*Brainstorming*

Adapun curahan gagasan/*brainstorming* yang akan dibuat. Dari kumpulan ide-ide yang akan dituliskan didalam *brainstorming* sesuai dengan data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Ide-ide yang terlintas dibenak akan dimasukan ke *brainstorming*. Di mana *brainstorming* suatu gambaran besar apa yang ingin dirancang dalam pembuatan Multimedia Interaktif. Seperti apa Multimedia interaktif itu dibuat. Menggunakan aplikasi apa, semua akan diulas di*brainstorming* karena terkadang ide muncul tanpa kita sadari. Semua akan dimasukan ke dalam *brainstorming*. Baik dari segi penggunaan warna, *layout*, tipografi, objek, karakternya, target *audience* dan simbol-simbol yang akan digunakan pada perancangan. Seperti di bawah ini:

Gambar 4.2 Curahan Gagasan/*Brainstorming*

b. Pemetaan Gagasan/*Mind Mapping*

Dari hasil pemetaan gagasan pada *mind mapping* bisa dilihat yang akan dibuat yaitu perancangan media pembelajaran pengenalan buah dan hewan dalam 3 bahasa. Penggunaan warna yang digunakan warna cerah dan *soft* sedangkan penggunaan tifografi yang mudah dibaca, lentur dan tidak kaku. Target *audience* anak usia dini umur 5-6 tahun. Media utama Multimedia interaktif media pendukung dan promosi X-Banner, gantungan kunci, *Cover CD*, Tas Ransel, *tumbler* mini dan menggunakan audio atau *Dubber* suara dan 15 jenis buah dan hewan yang akan digunakan dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia yang sering mereka jumpai di lingkungan sekitar yaitu buah Mangga, Pisang, Pepaya, Salak, Kedondong, Buni, Jamblang, Sirsak, Langsung, Semangka, Sukun, Kelapa, Nangka, Jambu Air, Jambu Biji, Tomat. Sedang objek hewan yang akan diangkat yaitu, Anjing, Kucing, Udang, Kepiting, Nyamuk, Tikus, Belalang, Capung, Kupu-kupu, Cacing, Ikan, kambing, Ayam, Cicak dan Semut. Menggunakan gaya kartun dengan paduan gaya digital *painting*. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 4.1 Pemetaan Gagasan/Mind Mapping

c. Konsep

Berdasarkan hasil dari *Brainstorming* dan *Mind Mapping* konsep yang akan digunakan yaitu “Belajar Sambil bermain”. Di mana belajar merupakan acuan utama untuk mengasah kemampuan anak yang akan diiringi dengan bermain. Karena bermain juga perlu agar anak merasa bahwa belajar tidak harus selalu serius. Jadi pada proses perancangan ini penulis akan merancang sebuah media pembelajaran berupa Multimedia interaktif tentang buah dan hewan lokal yang sering anak-anak jumpai dilingkungan sekitar, dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia. Menggunakan Audio untuk memperkenalkan objek buah dan hewan dengan cara mengeja disetiap hurufnya seperti bahasa Bugis buah pisang yaitu “*L-O-K-A*” dibaca “*LOKA*”. Begitupun dengan penganalan hewan seperti ayam menggunakan ejaan “*A-Y-A-M*” dibaca “*AYAM*”. Sedangkan konsep bermain diberikan sebuah kuis tebak gambar baik dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia secara acak. Agar anak mudah mengingat kembali tentang buah dan hewan yang sudah dielaskan sebelumnya. Pada perancangan ini penulis ingin menciptakan cara belajar sambil bermain yang “Menyenangkan”.

d. Tema

Adapun tema dari hasil *brainstorming* dan *mind mapping* yang akan diangkat pada perancangan Multimedia interaktif yaitu “Belajar Sambil Bermain”. Disesuaikan dengan hasil analisis data. Pemilihan tema sesuai dengan konsep desain. Penyampaian materi yang akan disampaikan kepada anak-anak mudah dicerna bahwa belajar sambil bermain “menyenangkan”.

e. Ide



Berdasarkan dari *brainstorming* dan *mind mapping*, konsep dan tema yang diangkat dari sebuah ide yaitu “Belajar Sambil Bermain”. Tentang pengenalan buah dan hewan lokal yang sering dijumpai anak-anak di lingkungan sekitar. anak-anak akan mengenal buah dan hewan menggunakan audio berupa *dubber* suara beserta gambar menggunakan ejaan. Seperti hewan capung dalam bahasa Indonesia di eja “C-A-P-U-N-G” dibaca “CAPUNG” dibimbing oleh guru ataupun orang tua. Audio akan bersuara mengeja huruf ketika kursor tersentuh pada setiap huruf yang akan dieja. Sedangkan kuis berupa pengenalan objek buah dan hewan diacak menggunakan 3 bahasa secara acak dan memiliki empat *option* A, B, C dan D.








f. Materi







Adapun materi yang akan dijadikan objek media utama pada perancangan media pembelajaran pengenalan nama buah dan hewan dalam 3 bahasa dalam bentuk Multimedia interaktif dengan gaya kartun dengan paduan gaya digital *painting*. Beserta kuis atau evaluasi sederhana tentang buah dan hewan secara acak dalam 3 bahasa agar anak mudah mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Seperti di bawah ini.

1. Materi Buah

Berdasarkan analisis materi adapun buah yang akan diangkat dalam 3 bahasa, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Bugis yaitu Pisang, kelapa, Mangga, Sirsak, Semangka, Kedondong, Sukun, Jamblang, Langsung, Pepaya, Nangka, Buni, jambu Air, Salak, dan Jambu Biji. Seperti di bawah ini:

No	Nama Buah			Bentuk	Gambar
	Bahasa Indonesia	Bahasa Inggris	Bahasa Bugis		
1.	Pisang	<i>Banana</i>	<i>Loka</i>	Memiliki bentuk yang panjang dan warna kulit yang kuning jika matang.	
2.	Kelapa	<i>Coconut</i>	<i>Kaluku</i>	Kelapa memiliki warna kulit yang hijau ketika masih muda dan kecoklatan	





				ketika sudah tua, memiliki bentuk yang bulat.	
3.	Mangga	<i>Mango</i>	<i>Pao</i>	Bentuk lonjong dan berwarna hijau ketika masih muda ketika matang memiliki campuran warna hijau kekuning-kuningan.	
4.	Sirsak	<i>Soursop</i>	<i>Serikaya</i>	Memiliki bentuk yang bulat lonjong, warna hijau dan biji yang bulat kecil.	
5.	Semangka	<i>Watermelon</i>	<i>Mandike</i>	Bundar dengan kulit yang keras dan halus berwarna hijau pekat atau hijau muda dengan larik-larik hijau tua.	
6.	Kedondong	<i>Ambarella</i>	<i>Kadondong</i>	Bentuk yang bulat memiliki warna hijau dan biji yang berduri.	
7.	Sukun	<i>Breadfruit</i>	<i>Baka</i>	Berbentuk bulat hingga lonjong, berwarna hijau tua yang mengkilap.	
8.	Jamblang	<i>Java plum</i>	<i>Coppeng</i>	Lonjong berwarna hitam. Jika sudah matang.	
9.	Langsat	<i>Langsat</i>	<i>Lesse</i>	Bentuk yang bulat kecil memiliki warna yang kuning.	








10.	Pepaya	<i>Papaya</i>	<i>Kaliki</i>	Lonjong dan memiliki biji yang kecil berwarna hitam, berwarna kuning kehijaua ketika sudah matang.	
11.	Nangka	<i>Jackfruit</i>	<i>Panasa</i>	Gelendong memanjang dan pada sisi luar membentuk duri pendek lunak, berwarna hijau dan berwarna kuning keemasan apabila sudah matang	
12.	Buni	<i>Blackcurrant</i>	<i>Bunne</i>	Bulat kecil-kecil dan berwarna hijau, menjadi ungu kehitaman jika sudah masak	
13.	Jambu Air	<i>Water Apple</i>	<i>Jampu Wae</i>	Bentuk jambu air menyerupai lonceng ketika masih muda berwarna hijau kekuningan dan memarah setelah tua.	
14.	Salak	<i>Snakefruit</i>	<i>Sala'</i>	Berwarna coklat kehitaman, bentuk bulat dan ukurannya kecil.	
15.	Jambu Biji	<i>Guava</i>	<i>Jampu Batu</i>	Bentuk bulat, kulit luar berwarna hijau jika sudah terlalu matang kulitnya berwarna kuning memiliki banyak biji yang kecil.	





Tabel 4.1 Buah Dalam 3 Bahasa

2. Materi Hewan

Adapun Pengenalan hewan dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa Bugis yang akan diangkat yaitu Ayam, Anjing, Tikus, Belalang, Ikan, Kucing, Capung, Kupu-kupu, Kambing, kepiting, Semut, Nyamuk, Cacing Tanah, Cicak, Udang. Seperti di bawah ini.

No	Nama Hewan			Ciri-Ciri	Gambar
	Bahasa Indonesia	Bahasa Inggris	Bahasa Bugis		
1.	Ayam	<i>Chicken</i>	<i>Manu</i>	Memiliki 2 kaki yang panjang, tubuh yang ramping, dan warna bulu beragam.	
2.	Anjing	<i>Dog</i>	<i>Asu</i>	Bentuk mata yang oval, telinga yang lebar memanjang keatas, bulu yang tidak lebat halus dan memiliki beragam warna.	
3.	Tikus	<i>Mouse</i>	<i>Balao</i>	Berukuran kecil, berbulu, ekor yang panjang, daun telinga yang lebar mata bibir kecil, lentur dan warna kecoklatan.	
4.	Belalang	<i>Grasshopper</i>	<i>Ancale</i>	Belalang memiliki warna hijau kekuningan dan bersayap.	

5.	Ikan	<i>Fist</i>	<i>Bale</i>	Bersisik dan berlendir dan memiliki sirip untuk berenang.	
6.	Kucing	<i>Cat</i>	<i>Coki</i>	Memiliki 4 kaki dan telinga yang agak panjang dan bulu yang lembut, kumis yang panjang dan ragam warna.	
7.	Capung	<i>Dragonfly</i>	<i>Juru-juru</i>	Memiliki sayap yang panjang dan tipis untuk terbang, kepala yang besar yang mengkilap, ekor panjang seperti jarum dan memiliki warna lebih dari satu.	
8.	Kupu-kupu	<i>Butterfly</i>	<i>Kalibampa</i>	Memiliki sayap dan beragam warna, 2 antena diujung kepala, 2 mata terletak disisi kepala dan senang hinggap dibunga-bunga.	
9.	Kambing	<i>Goat</i>	<i>Bembe</i>	Memiliki kaki 4, tanduk yang pendek, berbulu tipis dan berwarna tunggal seperti coklat, hitam dan putih.	
10.	Kepiting	<i>Crab</i>	<i>Buk'kang</i>	Memiliki perisai tubuh yang relatif tipis, agak lonjong dan berbercak-bercak.	
11.	Semut	<i>Ant</i>	<i>Bere-bere</i>	Bentuk berukuran sedang dengan kaki-kaki yang panjang dan berwarna hitam, kepala yang menghadap kebawah, memiliki sepasang antena dikepala.	

12.	Nyamuk	<i>Mosquito</i>	<i>Anamo</i>	Bentuk tubuh yang kecil dan memiliki mulut yang runcing dan warna hitam putih bercak.	
13.	Cacing	<i>Earthworms</i>	<i>Alati</i>	Cacing memiliki bentuk yang panjang dan memiliki warna yang agak pink ke merah-merahan.	
14.	Cicak	<i>Lizard</i>	<i>Ci'ca</i>	memiliki kepala yang bulat dan warna kulit yang transparan dan memiliki 4 kaki dan sering merayap didinding.	
15.	Doang	<i>Shrimp</i>	<i>Doang</i>	Berkulit keras, berkaki sepuluh, berekor pendek, dan bersepit dua, pada kaki depannya memiliki warna hijau tua kekuning-kuningan, tanduk moncong sangat pendek	

Tabel 4.2 Hewan Dalam 3 Bahasa

3. Materi Kuis

Setelah mempelajari materi buah dan hewan dilakukan evaluasi/kuis sederhana tentang buah dan hewan agar anak bisa mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Yang terdiri dari 10 pertanyaan dalam 3 bahasa secara acak. Dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia bahasa seperti di bawah ini:



Gambar 4.3 Kuis Pepaya

Apakah bahasa Inggris Pepaya ?

A.

Papaya

C.

Jackfruit

B.

Water Apple

D.

Guava



4.4 Kuis Pisang

Apakah bahasa Bugis Pisang?

A.

Lesse

C.

Mandike

B.

Panasa

D.

Loka



Gambar 4.5 Kuis Kambing

Apakah bahasa Bugis Kambing ?

A.

Bale

C.

Anamo

B.

Bembe

D.

Alati



Gambar 4.6 Kuis Udang

Apakah bahasa Inggris Udang ?

A.

Shrimp

C.

Dog

B.

Cat

D.

Mouse



Gambar 4.7 Kuis Semangka

Apakah bahasa Indonesia *Watermelon*?

A.

Sirsak

C.

Semangka

B.

Langsat

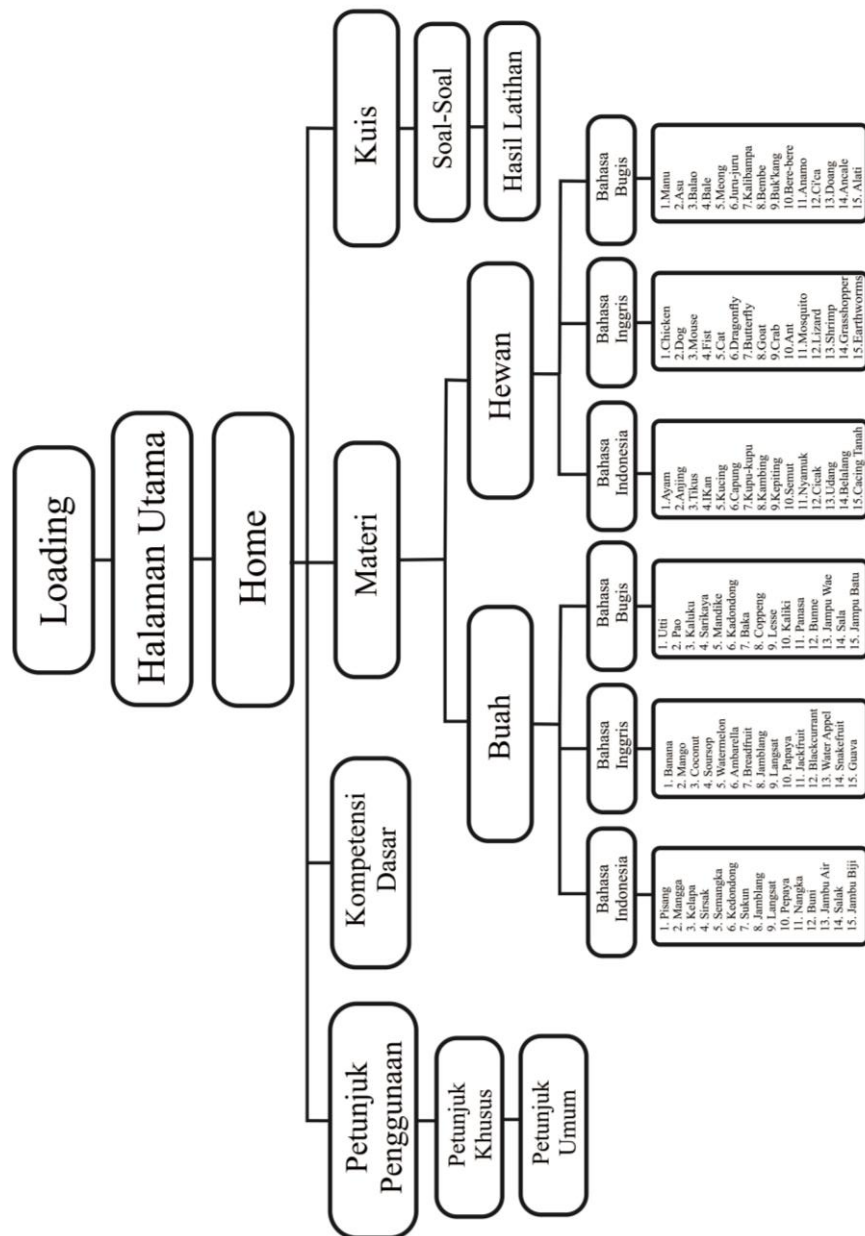
D.

Mangga

g. Flowchart

Dari hasil analisis materi akan dirancang sebuah *flowchart* tentang simbol atau garis besar yang akan digunakan pada perancangan Multimedia Interaktif nantinya. Alur gambar besar multimedia yang akan dirancang seperti tombol *loading*, tombol utama, menu *home* yang diuraikan secara rinci pembagian disetiap tombolnya Seperti tombol materi terbagi menjadi 2 yaitu pengenalan tentang buah dan hewan sedangkan buah dan hewan terbagi lagi menjadi 3 karena dalam 3 bahasa yaitu bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia. Disertai tombol kuis , tombol petunjuk penggunaan yang diurai seperti bagan yang

menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses Multimedia interaktif yang akan dirancang seperti di bawah ini:



Gambar 4.8 *Flowchart*

h. Storyline

Dari hasil perancangan pada *flowchart* maka dirancang sebuah *storyline* untuk memperjelas gambaran garis besar disetiap halaman seperti *loading*, halaman utama, halaman *home*, kompetensi dasar, halam materi, kuis dan halaman petunjuk pada multimedia interaktif seperti ini.

No	Halaman / Fitur	File	Keterangan Isi
	<i>Loading</i>	Hal 1	Halaman tunggu untuk mengakses halaman utama
2.	Halaman Utama	Hal 2	Registrasi untuk masuk ke menu <i>home</i>
3.	Halaman <i>Home</i>	Hal 3	Halaman untuk mengakses halaman-halaman lainnya
4.	Kompetensi Dasar	Hal 4	Halaman yang berisikan tentang kurikulum berdasarkan kompetensi dasar tentang pengenalan buah dan hewan.
5.	Halaman Materi	Hal 5	Halaman materi berisikan tentang pengenalan buah dan hewan dalam bahasa Indonesia bahasa Inggris dan bahasa Bugis.
6.	Kuis	Hal 6	Halaman yang berisi soal-soal latihan untuk mengukur ketuntasan pengguna aplikasi media pembelajaran interaktif

7.	Halaman Petunjuk Penggunaan	Hal 7	Petunjuk Penggunaan Program Media Pembelajaran interaktif
----	-----------------------------	-------	---

Tabel 4.3 *Storyline*

i. Media Utama, Media Pendukung dan Media Promosi

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini berupa Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini tentang pengenalan buah dan hewan dalam 3 bahasa yaitu bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia. Multimedia dalam bentuk *EXE*. Menggunakan perangkat lunak seperti laptop dan dirancang menggunakan *adobe flash*. Dengan ukuran media 1366 x 768 pixels. Kemudian dikemas dalam sebuah CD dan diproses melalui laptop/komputer.

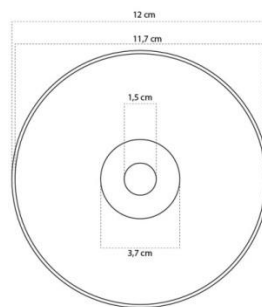
2. Media Pendukung

a. Kemasan

Kemasan yang akan mewadahi Multimedia interaktif yang sudah jadi yaitu CD/CVD, *Cover* CD dan Label CD. Seperti di bawah ini:

1) CD/DVD

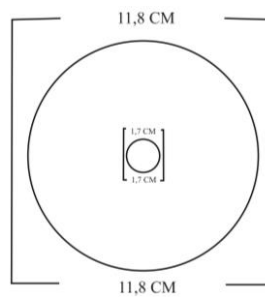
CD/DVD salah satu media pendukung yang akan digunakan untuk mewadahi media interaktif yang sudah jadi. Multimedia interaktif yang selesai dirancang akan dimasukan ke dalam CD agar mudah di bawah ke mana-mana. Adapun ukuran CD/DVD yaitu 12 cm x 12 cm sedangkan diameter lubang tengah 1,5 cm. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 4.9 CD/DVD

2) Label CD

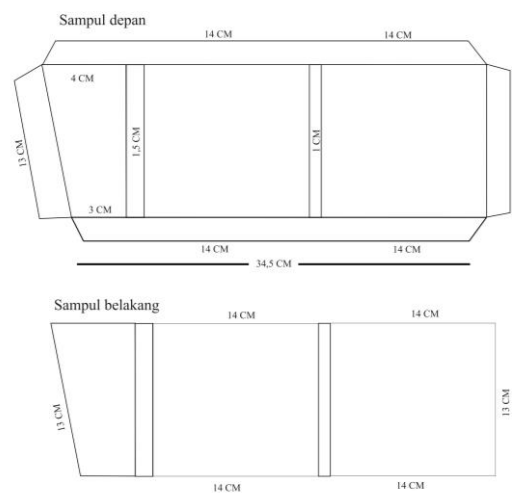
Label CD sebagai salah satu media pendukung untuk melengkapi media multimedia interaktif yang bisa juga dijadikan sebagai media promosi. Desain pada multimedia interaktif bisa diterapkan dicover CD lalu ditempel ke CD. Adapun bahan yang digunakan kertas stiker dengan ukuran label CD yaitu 11,8 cm x 11,8 cm ukuran lingkaran keseluruhan. Sedangkan diameter pada bulatan dalam CD 1,7 cm. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.10 Label CD

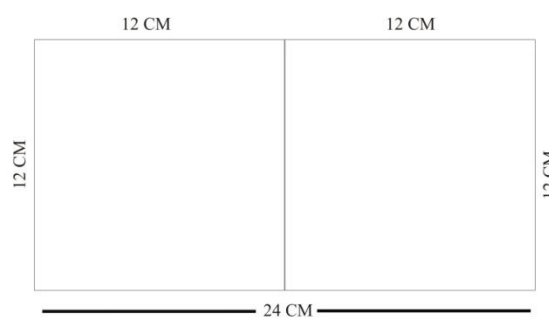
3) *Cover CD*

Cover CD merupakan media pendukung yang akan mewadahi sebuah CD Multimedia interaktif agar tidak tercecer dan kelihatan lebih menarik dengan ukuran panjang 14 cm lebar 13 cm sedangkan ukuran garis tengahnya 1 cm di sisi penutup sedangkan di sisi tengah 1,5 cm jumlah lebar keseluruhan 34,5 x 13 cm. akan dicetak menggunakan bahan kinstruk 210 gsm.

Gambar 4.11 *Cover CD*

4) Petunjuk Penggunaan Media

Dikhususkan untuk guru, agar bisa melihat prosedur cara menjalankan media pembelajaran untuk diajarkan kepada anak didik. Adapun ukuran petunjuk penggunaan yang dirancang seperti di bawah ini:

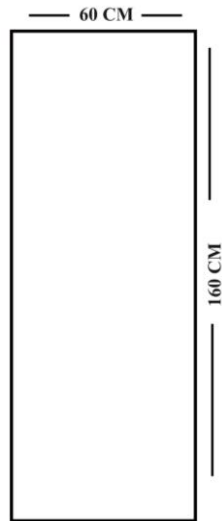


Gambar 4.12 Ukuran Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran.

3. Media Promosi

a. X-Banner

X-Banner merupakan media pendukung sekaligus sebagai media promosi akan mempromosikan media utama agar tersampaikan dengan jelas. menggunakan cetak digital *printing* dengan bahan *Luster Paper*. Dengan ukuran 60 cm x 160 cm.. Seperti di bawah ini.



Gambar 4.13 X-Banner

b. Gantungan Kunci

Gantungan kunci yang akan dibuat dengan ukuran 6 cm x 6 cm menggunakan bahan akrilik. Media ini bertujuan sebagai media *souvenir* yang dapat digantung di tas sekolah anak.



Gambar 4.14 Gantungan Kunci

c. Stiker Timbul

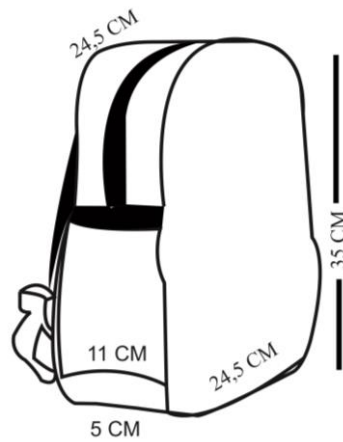
Stiker timbul merupakan media promosi yang bisa ditempel dibuku ataupun tempat pensil. Agar mudah dikenali dan diingit oleh target *audience*. Akan dibuat menggunakan bahan kertas stiker yang timbul dengan ukuran 6 cm x 6 cm.



Gambar 4.15 Stiker Timbul

d. Tas Ransel

Tas ransel merupakan media promosi yang perlu untuk anak salah satu media untuk penyimpanan barang anak ketika berangkat ke Sekolah dengan ukuran lebar depan dan belakang 24,5 cm lebar samping dan bawah tas 5 cm, lebar kantong 11 cm dan tinggi 35 cm.



Gambar 4.16 Tas Ransel

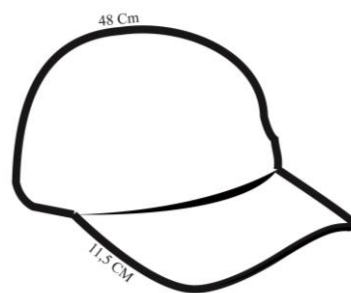
e. *Tumbler Mini*

Tumbler mini atau botol minum merupakan media promosi yang bisa berfungsi sebagai botol minum anak mudah dibawa kemana-mana dengan ukuran panjang 13 cm, lebar 13cm, tinggi 13 cm. seperti gambar di bawah ini:

Gambar 4.17 *Tumbler Mini*

f. Topi

Topi merupakan media promosi yang akan digunakan untuk mempromosikan media utama dan dapat pula digunakan untuk anak dengan ukuran lingkaran kepala 48 cm dan ukuran panjang topi 11,5 cm. Seperti di bawah ini.



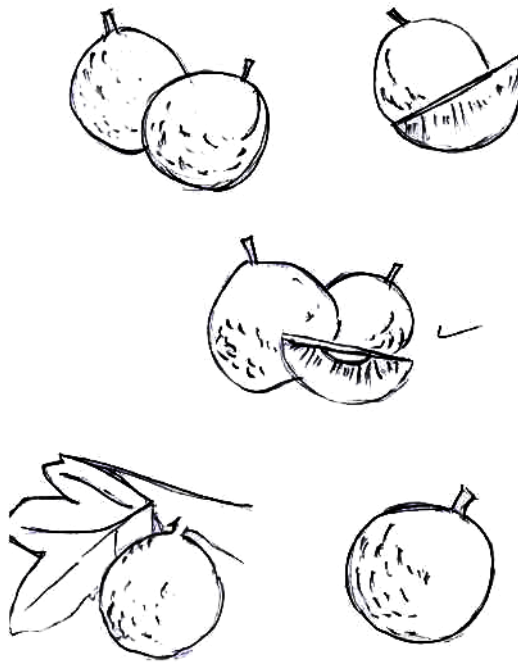
Gambar 4.18 Topi

j. Eksplorasi Sketsa

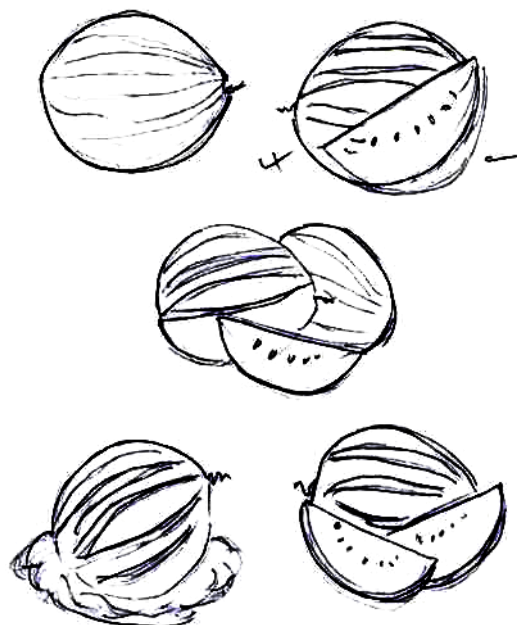
Eksplorasi Sketsa meliputi beberapa sketsa dalam perancangan Multimedia Interaktif yang akan digunakan pada perancangan yang memiliki berbagai macam gerak disetiap buah dan hewannya sebagai berikut:

1. Sketsa Objek Buah

Objek buah yang akan digunakan pada perancangan Multimedia interaktif dari berbagai macam gerak/gaya yang akan dipilih satu di antaranya yang akan digunakan seperti di bawah ini:



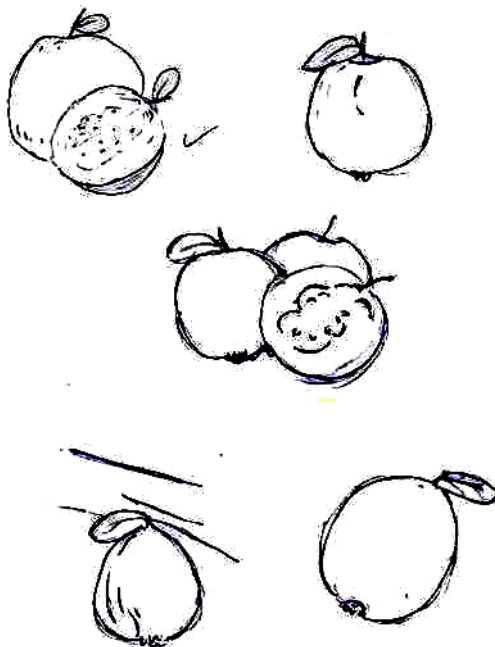
Gambar 4.19 Sketsa Sukun
Sketsa oleh Ikraman



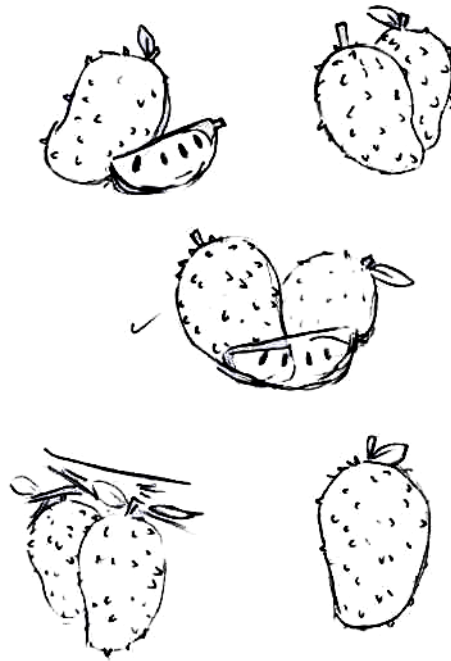
Gambar 4.20 Sketsa Semangka
Sketsa oleh Ikraman



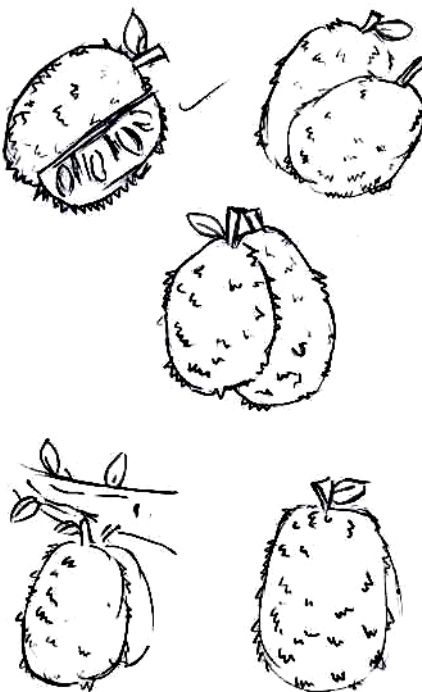
Gambar 4.21 Sketsa Kelapa
Sketsa oleh Ikraman



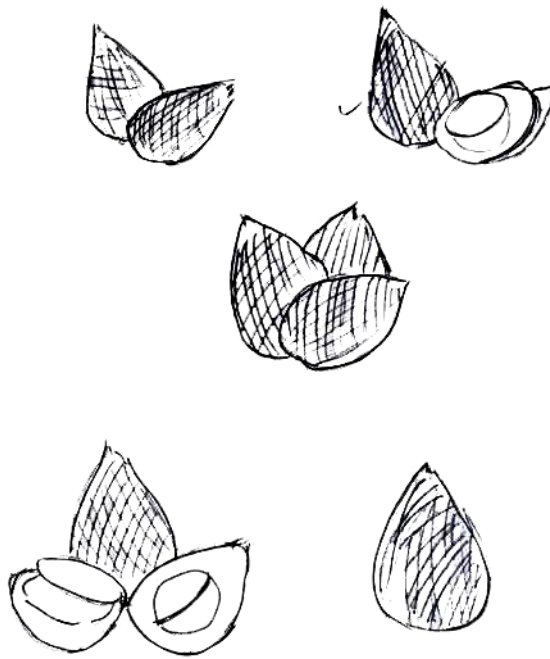
Gambar 4.22 Sketsa Jambu Biji
Sketsa oleh Ikraman



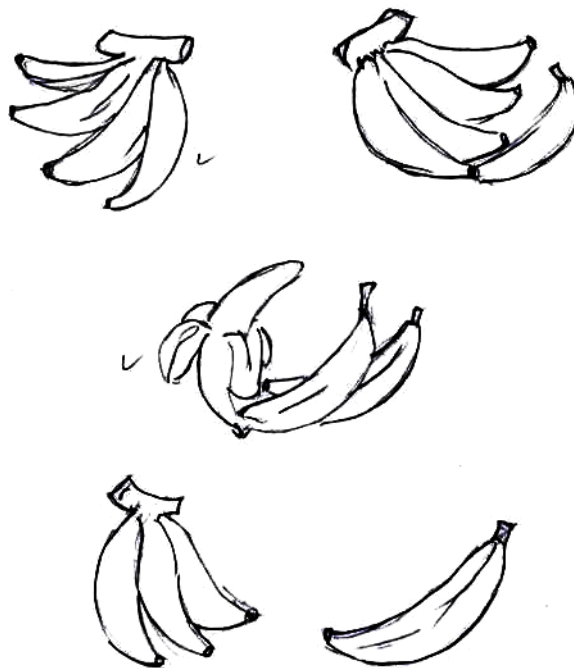
Gambar 4.23 Sketsa Sirsak
Sketsa oleh Ikraman



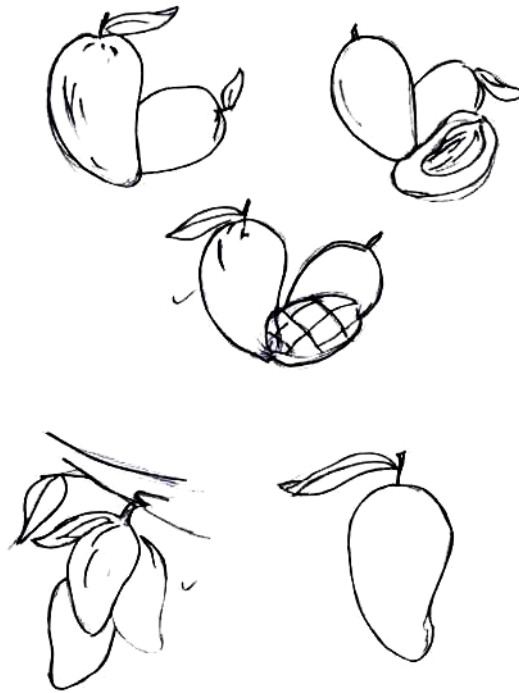
Gambar 4.24 Sketsa Nangka
Sketsa oleh Ikraman



Gambar 4.25 Sketsa Salak
Sketsa oleh Ikrama



Gambar 4.26 Sketsa buah pisang
Sketsa oleh Ikrama



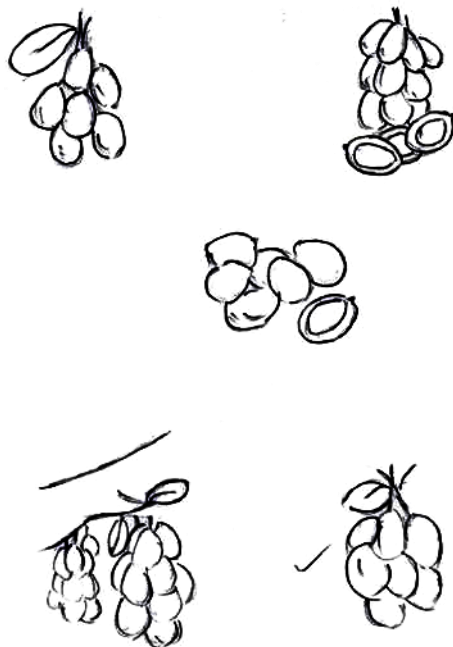
Gambar 4.27 Sketsa Mangga
Sketsa oleh Ikraman



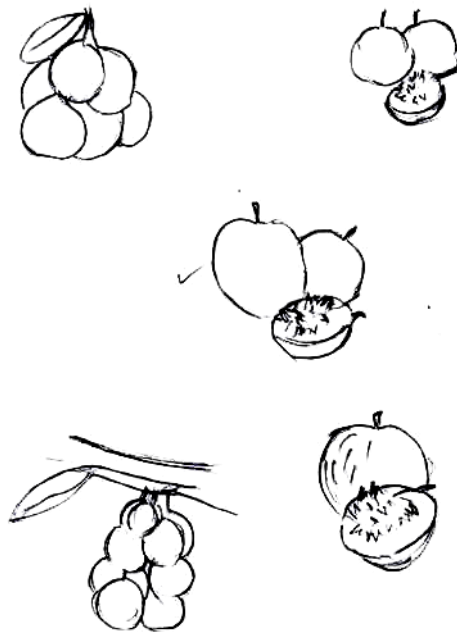
Gambar 4.28 Sketsa Buni
Sketsa oleh Ikraman



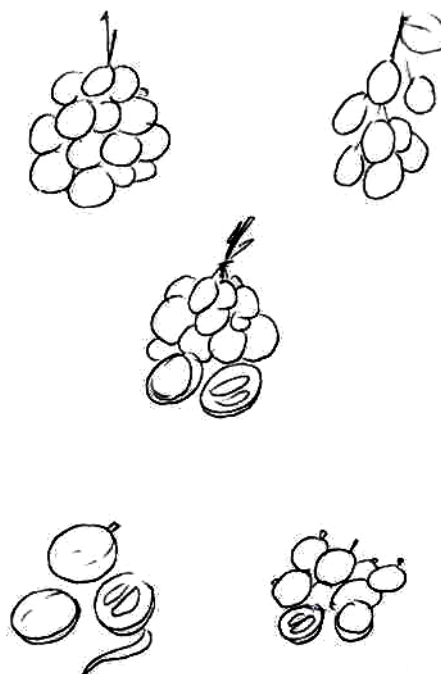
Gambar 4.29 Sketsa Jambu Air
Sketsa oleh Ikraman



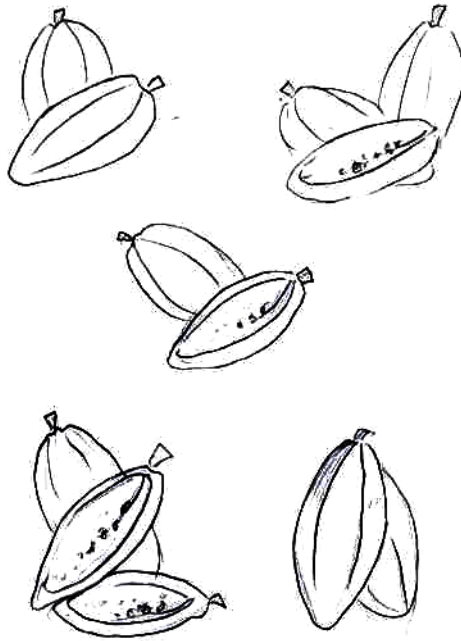
Gambar 4.30 Sketsa Jamblang
Sketsa oleh Ikraman



Gambar 4.31 Sketsa Kedondong
Sketsa oleh Ikraman



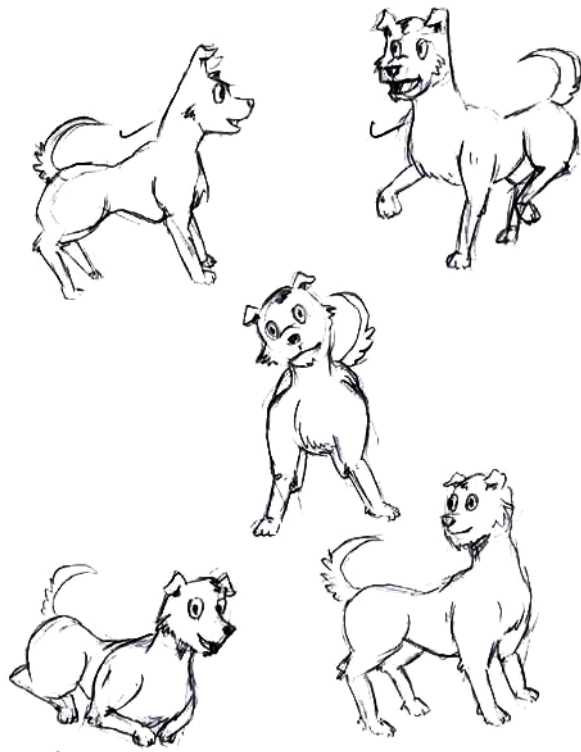
4.32 Sketsa Langsung
Sketsa Oleh Ikraman



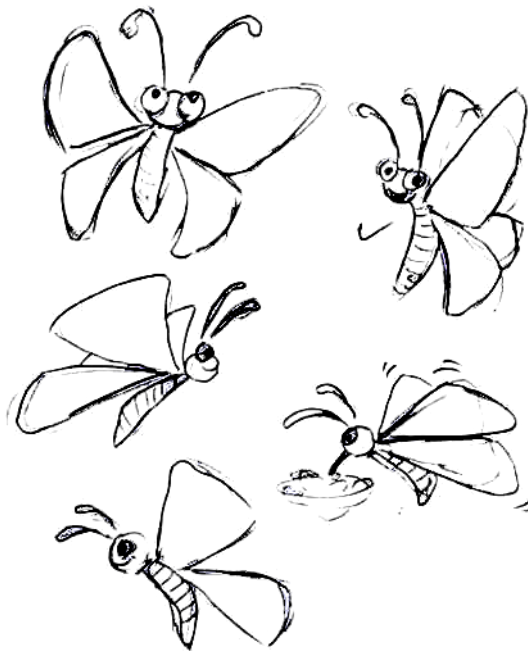
Gambar 4.33 Sketsa Pepaya
Sketsa oleh Ikraman

2. Sketsa Objek Hewan

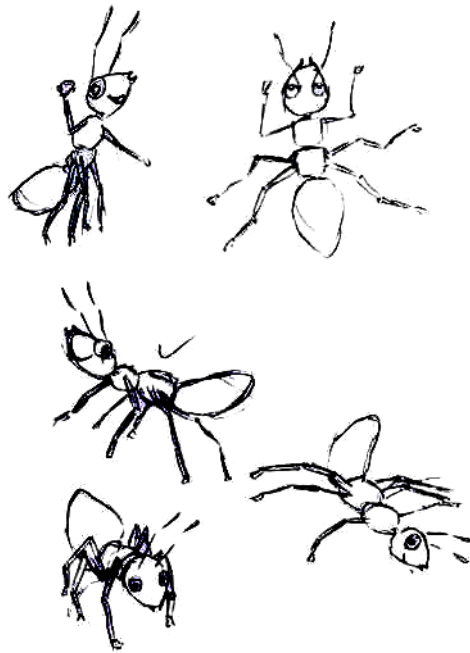
Adapun beberapa objek hewan yang akan digunakan pada perancangan. Akan dipilih salah satu dari berbagai macam studi gerak yang akan digunakan pada perancangan sebagai objek utama. Seperti anjing, kupu-kupu, semut, nyamuk, belalang, cacing, ikan, kambing, ayam, tikus, kepiting, udang capung, kucing dan cicak. Seperti di bawah ini:



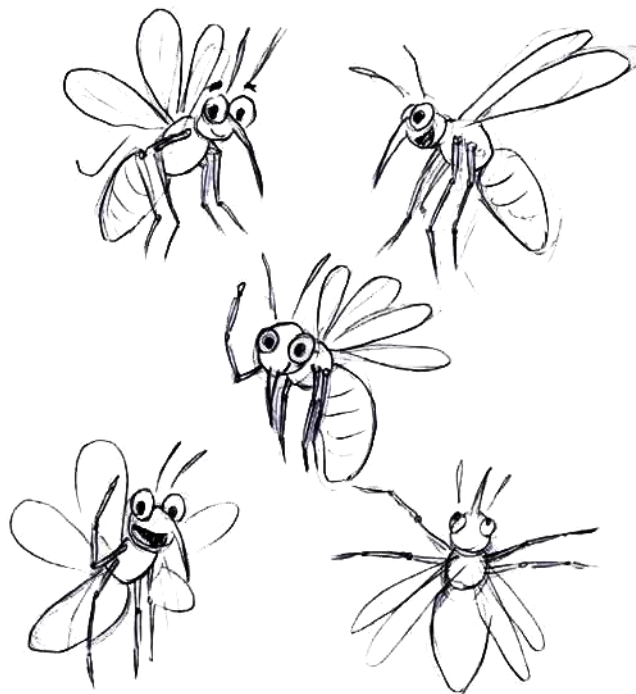
Gambar 4.34 Sketsa Anjing
Sketsa oleh Ikraman



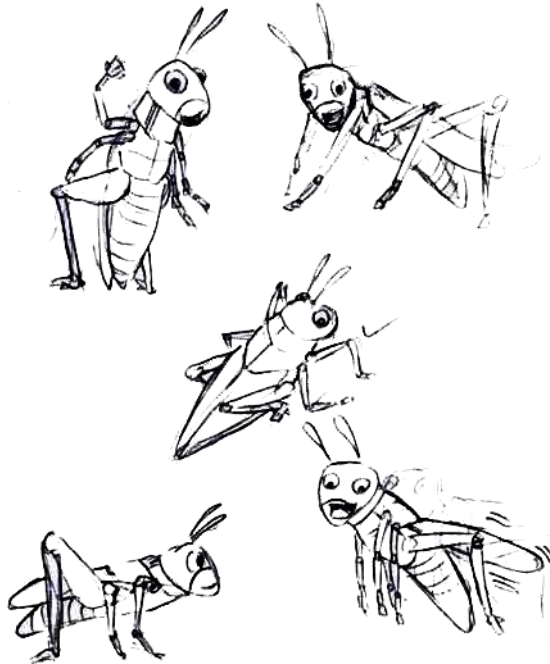
Gambar 4.35 Sketsa kupu-kupu
Sketsa oleh Ikraman



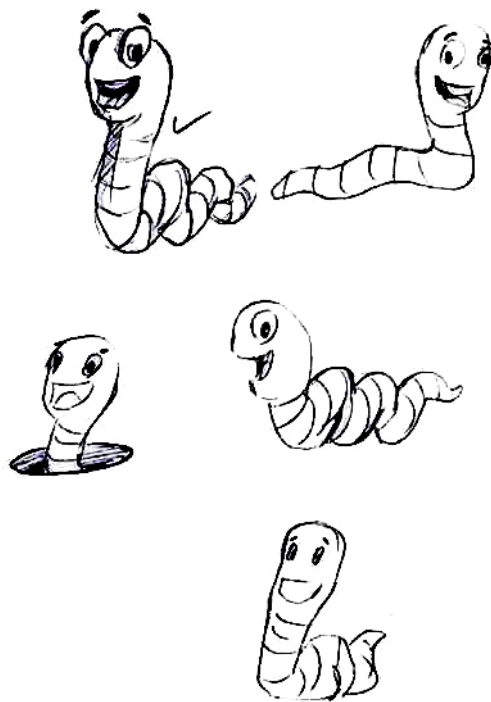
Gambar 4.36 Sketsa Semut
Sketsa oleh Ikraman



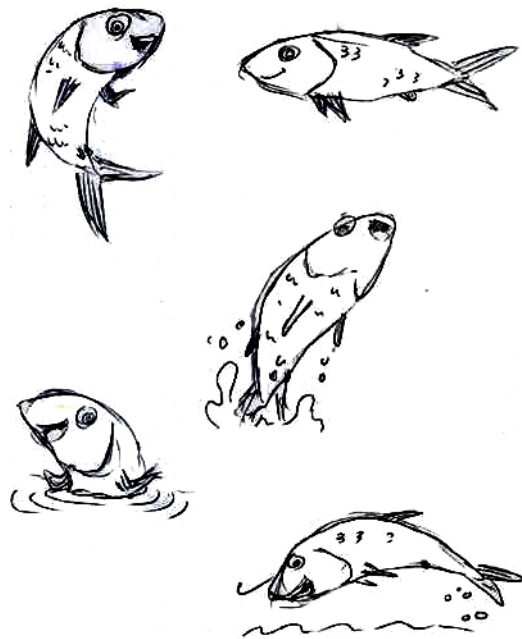
Gambar 4.37 Sketsa nyamuk
Sketsa oleh Ikraman



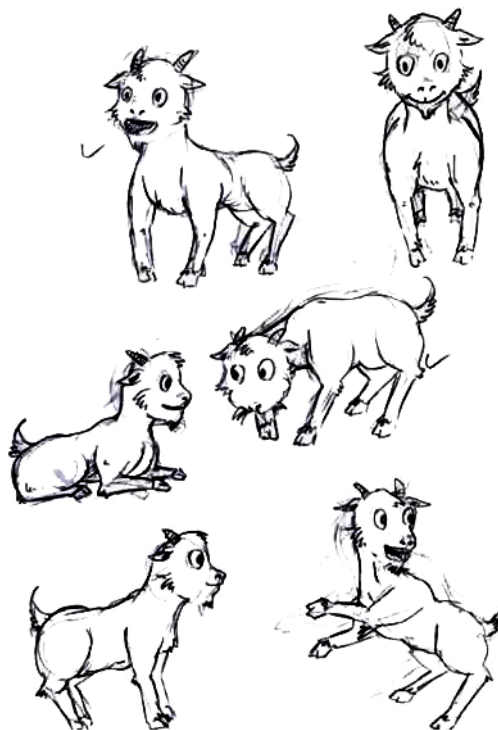
Gambar 4.38 Sketsa belalang
Sketsa oleh Ikraman



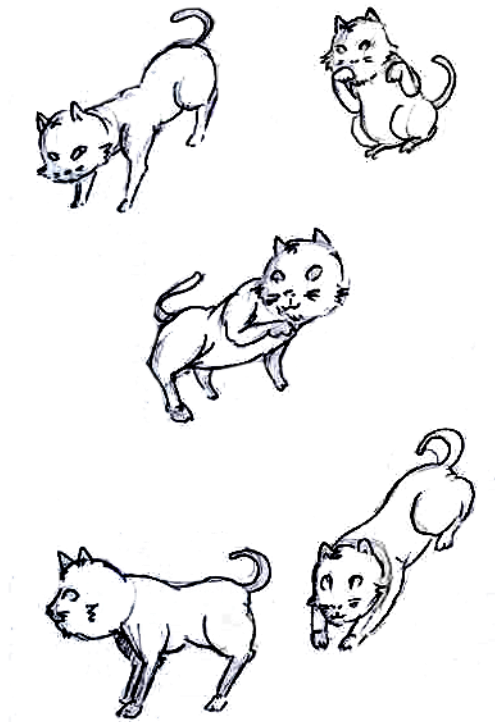
Gambar 4.39 Sketsa Cacing
Sketsa oleh Ikraman



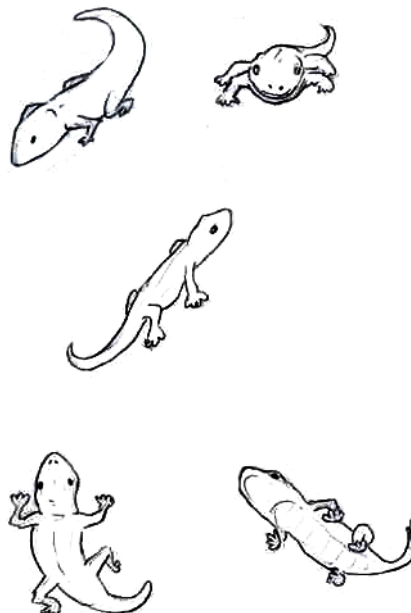
Gambar 4.40 Sketsa Ikan
Sketsa oleh Ikraman



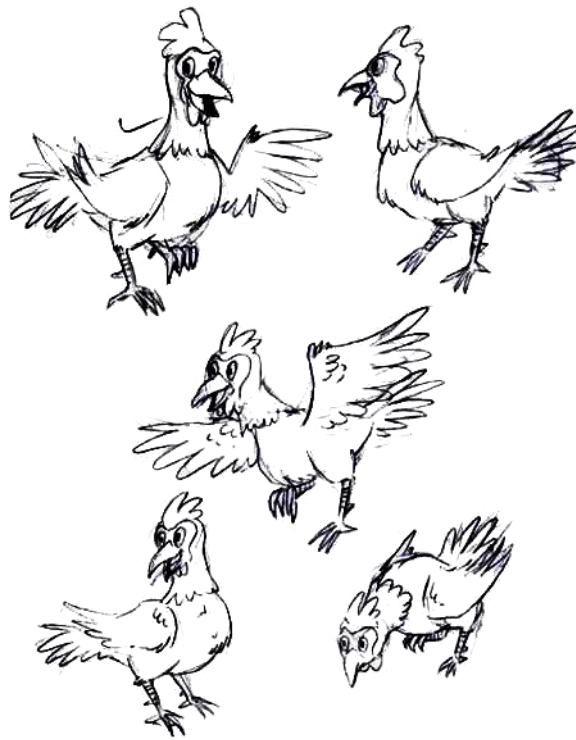
Gambar 4.41 Sketsa kambing
Sketsa oleh Ikraman



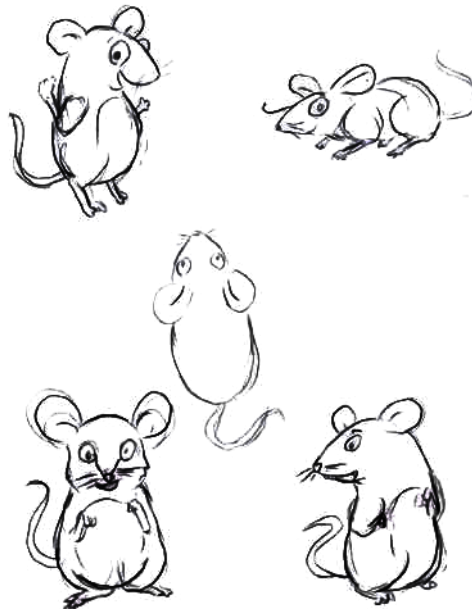
Gambar 4.42 Sketsa Kucing
Sketsa oleh Ikraman



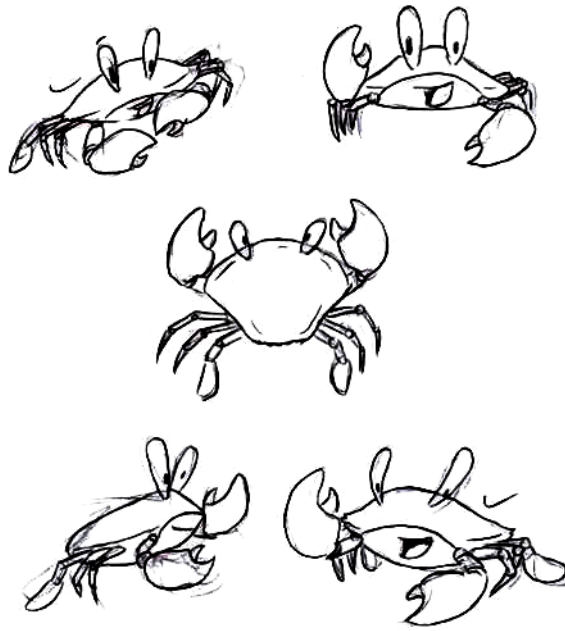
Gambar 4.43 Sketsa Cicak
Sketsa oleh Ikraman



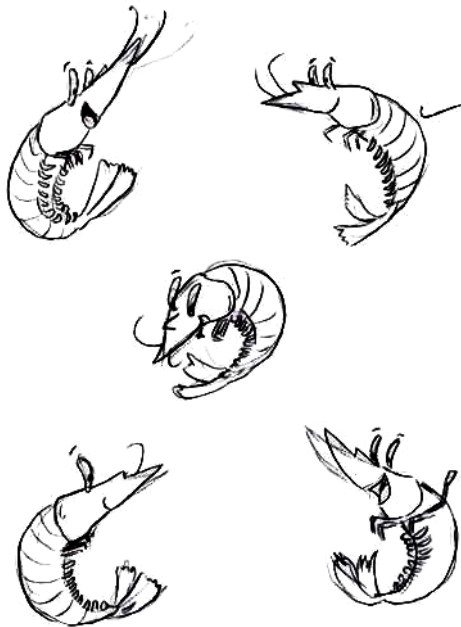
Gambar 4.44 Sketsa Ayam
Sketsa oleh Ikraman



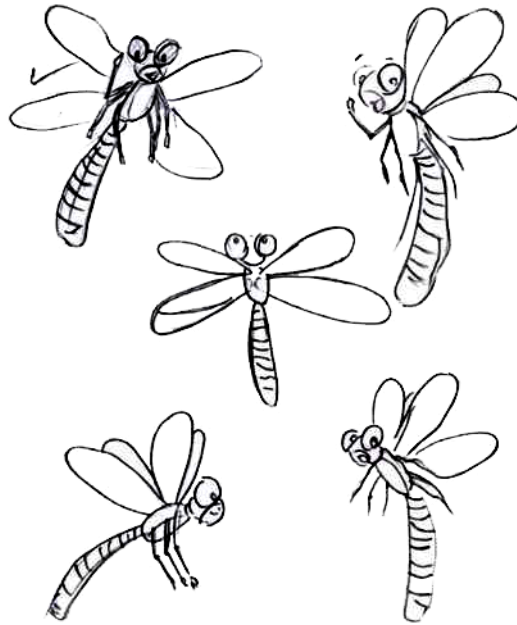
Gambar 4.45 Sketsa Tikus
Sketsa oleh Ikraman



Gambar 4.46 Sketsa kepiting
Sketsa oleh Ikraman



Gambar 4.47 Sketsa Udang
Sketsa oleh Ikraman



Gambar 4.48 Sketsa Capung
Sketsa oleh Ikraman

3. Sketsa Karakter Pendukung

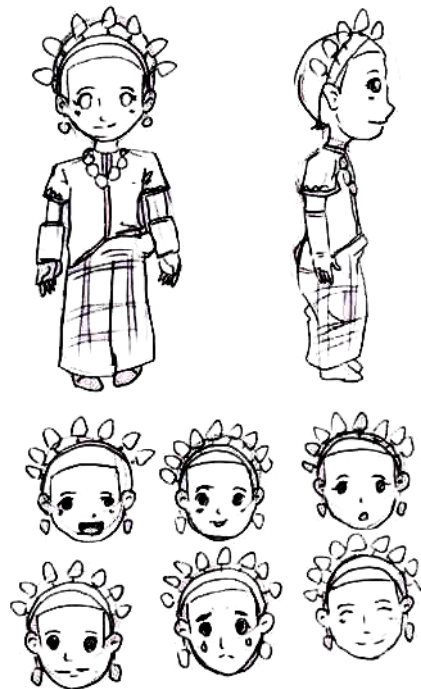
Adapun beberapa alternatif karakter sketsa pendukung yang akan digunakan pada perancangan. Yang akan digunakan sebagai animasi yang akan mengikuti *dubber* suara melalui gerakan mulut dan mata dari beberapa karakter hanya satu yang akan dipilih yang akan digunakan pada perancangan. Seperti di bawah ini:



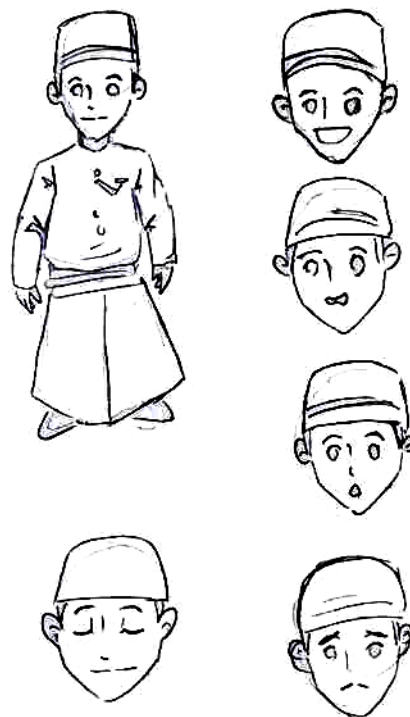
Gambar 4.49 Sketsa Alternatif Karakter Pendukung 1
Sketsa oleh Ikraman



Gambar 4.50 Sketsa Alternatif Karakter Pendukung 2
Sketsa oleh Ikraman



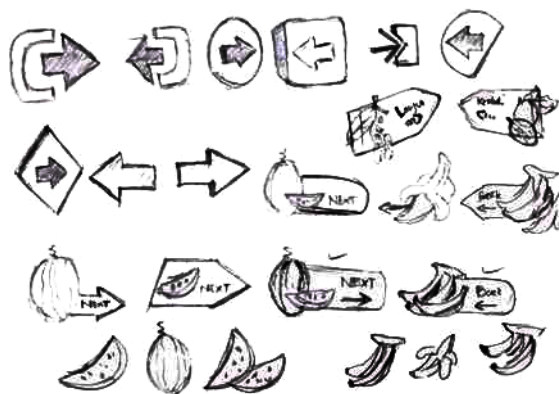
Gambar 4.51 Sketsa Alternatif Karakter Pendukung 3
Sketsa oleh Ikraman



Gambar 4.52 Sketsa Karakter Pendukung Laki-laki
Sketsa oleh Ikraman

4. Sketsa Tombol Kembali dan Lanjut

Beberapa sketsa alternatif pada perancangan tombol kembali dan lanjut yang akan digunakan pada Multimedia interaktif yang akan terpilih sebagai berikut:



Gambar 4.53 Sketsa Alternatif Tombol Kembali dan Lanjut
Sketsa oleh Nur Alfa Taggiling

5. Sketsa Tombol *Home*

Sketsa tombol *Home* memiliki beberapa alternatif yang akan disesuaikan pada perancangan Multimedia interaktif satu alternatif yang akan terpilih. Adapun alternatif tombol *home* seperti di bawah ini:



Gambar 4.54 Sketsa Alternatif Tombol *Home* 1
Sketsa oleh IKraman



Gambar 4.55 Sketsa Alternatif Tombol *Home* 2
Sketsa oleh Nur Alfa Taggiling

6. Sketsa Tombol Kuis

Adapun sketsa alternatif pada tombol kuis pada bagian menu *home* yang akan digunakan pada perancangan Multimedia interaktif yang memiliki beberapa alternatif sebagai berikut:



Gambar 4.56 Sketsa Alternatif Tombol Kuis
Sketsa oleh Ikraman

7. Sketsa Tombol Kompetensi Dasar

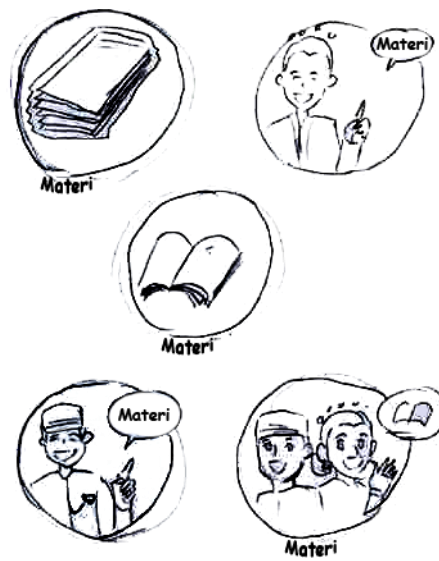
Adapun sketsa alternatif tombol materi yang akan digunakan pada Multimedia interaktif dari beberapa alternatif salah satu yang akan digunakan pada perancangan sebagai berikut:



Gambar 4.57 Sketsa Alternatif Tombol
Kompetensi Dasar
Sketsa oleh Ikraman

8. Sketsa Tombol Materi

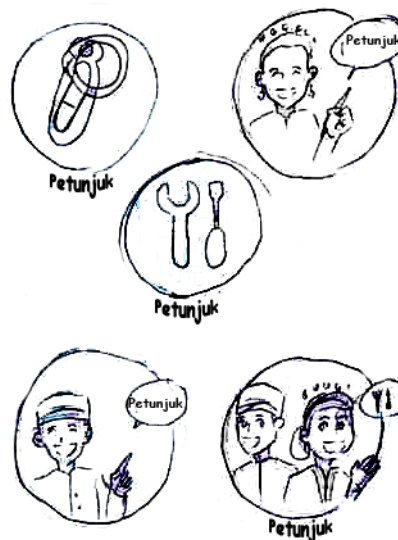
Pada sketsa alternatif tombol materi yang akan digunakan dalam Multimedia interaktif. Dari berbagai sketsa alternatif satu yang terpilih untuk digunakan pada perancangan Multimedia interaktif seperti di bawah ini:



Gambar 4.58 Sketsa Alternatif Tombol Materi
Sketsa oleh Ikraman

9. Sketsa Tombol Petunjuk Penggunaan

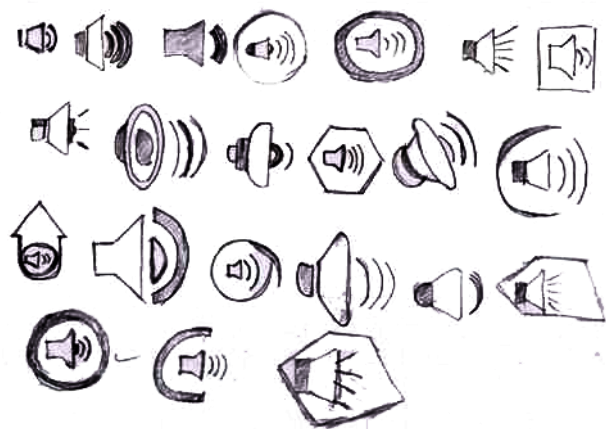
Dari beberapa sketsa alternatif satu yang terpilih akan digunakan pada Multimedia interaktif seperti di bawah ini:



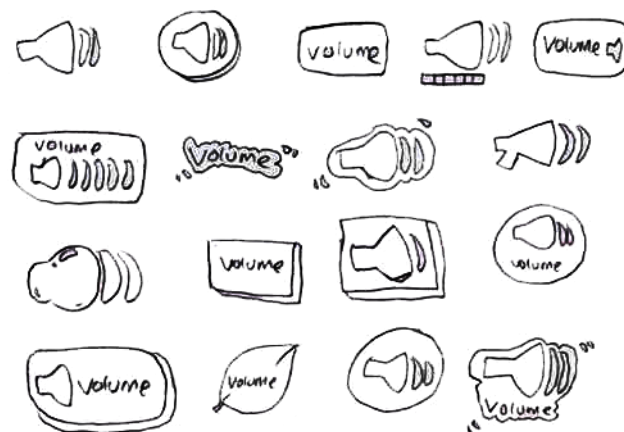
Gambar 4.59 Sketsa Alternatif Tombol Petunjuk Penggunaan
Sketsa oleh Ikraman

10. Sketsa Tombol *Volume*

Tombol volume yang berfungsi mengendalikan suara musik pada Multimedia interaktif. Adapun sketsa alternatif tombol *volume* seperti di bawah ini:



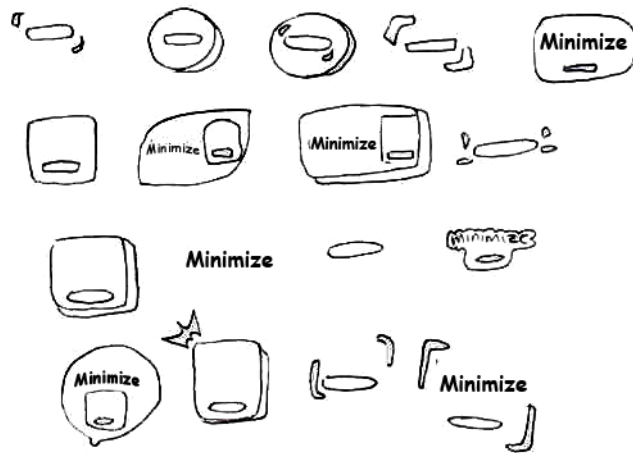
Gambar 4.60 Sketsa Alternatif Tombol *Volume* 1
Sketsa oleh Nur Alfa Taggiling



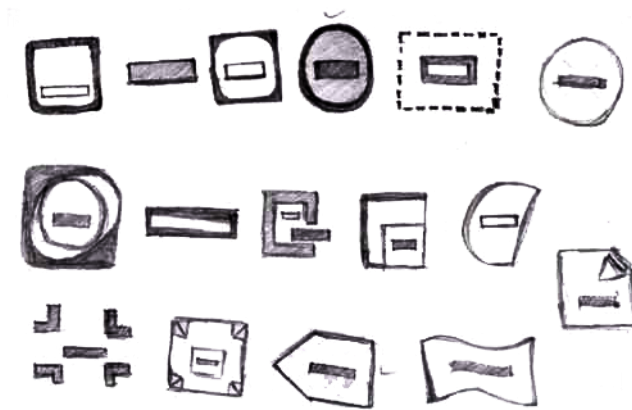
Gambar 4.61 Sketsa Alternatif Tombol *Volume* 2
Sketsa oleh Ikraman

11. Sketsa Tombol *Minimize*

Tombol *Minimize* apabila ingin memperkecil tampilan pada layar media pembelajaran. Seperti di bawah ini:



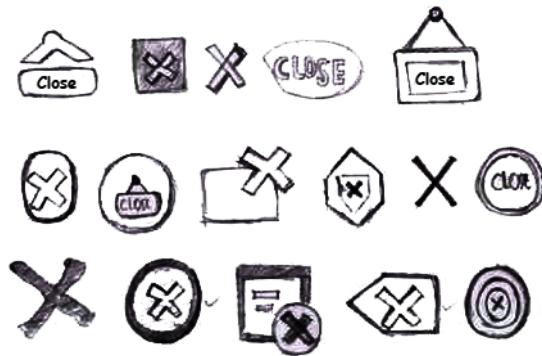
Gambar 4.62 Sketsa Alternatif Tombol *Minimize* 1
Sketsa oleh Ikraman



Gambar 4.63 Sketsa Alternatif Tombol *Minimize* 2
Sketsa oleh Nur Alfa Taggiling

12. Sketsa Tombol Ke luar Dari Program

Adapun tombol ke luar yang akan digunakan pada pada perancangan yang memiliki berbagai macam alternatif seperti di bawah ini:



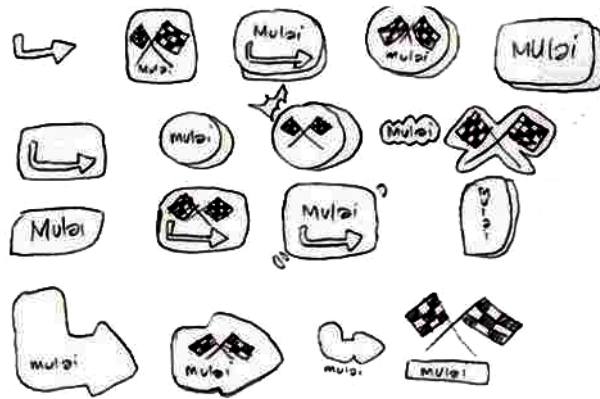
Gambar 4.64 Sketsa Alternatif Tombol
Keluar dari Program
Sketsa oleh Nur Alfa Taggiling.

13. Sketsa Tombol Mulai

Adapun beberapa sketsa alternatif tombol mulai yang ada pada bagian *Slide* pada halaman utama sebelum memasuki menu *home*. Seperti di bawah ini.





Gambar 4.65 Sketsa Alternatif Tombol Masuk 1
Sketsa oleh Nur Alfa Taggiling




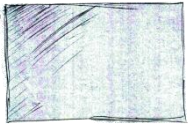








Gambar 4.66 Sketsa Alternatif Tombol Mulai 2
Sketsa oleh Ikraman








k. Storyboard







Dari hasil Curahan gagasan/*Brainstorming* dan Pemetaan gagasan/*Mind Mapping*, konsep, tema dan ide. Dirancanglah *Storyboard* untuk lanjut ketahap perancangan yang akan dibuat pada Multimedia interaktif seperti di bawah ini:








No	Scene	Layer	Frame	Objek
1.	<i>Loading</i>	<i>Background</i>	1	
		<i>Background Transparan</i>		
		<i>Loading</i>		<i>Loading...</i>











		Karakter perempuan		
		Karakter Laki-laki		
		Animasi teks		Pengenalan Buah dan Hewan dalam 3 Bahasa
2.	Halaman Utama	<i>Background</i> <i>Background</i> Transparan Judul		 
				Pengenalan Nama Buah dan Hewan Dalam 3








		Animasi karakter		Bahasa
				
		Tombol “Mulai”		
3.	Halaman Home	Background		
		Background Transparan		
		Tombol “Kompetensi Dasar”		
		Tombol “Materi”		

		Tombol “Kuis”		 Kuis
		Tombol “Petunjuk”		 Petunjuk
		Tombol “Profil”		 Profil
		Tombol “Keluar dari Program”		
		Tombol “Volume”		
		Tombol “Minimize”		
4.	Kompetensi Dasar	<i>Background</i>		

		Background Transparan		
		Tombol " <i>Home</i> "		
		Tombol " <i>Keluar dari program</i> "		
		Tombol " <i>Volume</i> "		
		Tombol " <i>Minimize</i> "		
		Teks Animasi		Pengenalan nama buah dan hewan dalam bahasa Bugis Bahasa Inggris dan bahasa Indonesia Bagi Anak Usia Dini.
		Karakter Animasi		

		<p><i>Background</i> Transparan</p> <p><i>Headline</i></p> <p>Animasi Gembira ketika jawaban benar</p> <p>Teks ketika jawaban benar</p> <p>Tombol “Mulai”</p> <p>Tombol “Keluar”</p> <p>Tombol “Mulai lagi”</p> <p>Animasi bersedih ketika jawaban salah</p> <p>Teks ketika jawaban salah</p> <p>Tombol “Volume”</p>	 <p>Ayo kita tes sejauh mana kemampuan adik</p>  <p>Kamu Pintar</p>     <p>Yaa Salah</p> 
--	--	--	---

		<p>Tombol “Keluar dari Program”</p> <p>Tombol “<i>Minimize</i>”</p> <p>Tombol “<i>Home</i>”</p>		  
7.	Halaman Petunjuk	<p><i>Background</i></p> <p><i>Background</i> Transparan</p> <p>Tombol “kembali”</p> <p>Tombol “Lanjut”</p> <p>Tombol “<i>Home</i>”</p> <p>Tombol “<i>Minimize</i>”</p> <p>Tombol “<i>Volume</i>”</p>		      

		Tombol “Keluar dari program”		
8	Halaman Profil	<i>Background</i> <i>Background Transparan</i> Tombol “Home” Tombol “Minimize” Tombol “Volume” Tombol “Keluar dari Program”		     

Tabel 4.4 *Storyboard*

2. Perancangan

a. Digitalisasi

Proses dari hasil sketsa yang digitalisasi menggunakan aplikasi *photoshop*. Dari sketsa kasar lalu dibuat menjadi *line art*. Dan proses warna dengan gaya digital *painting*. Seperti di bawah ini:

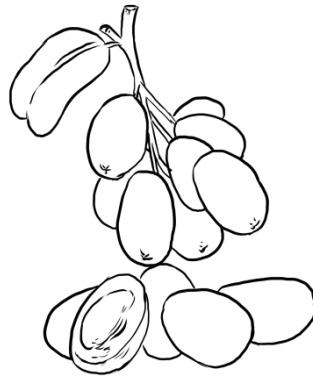
1) Digitalisasi Buah Bentuk *Line Art*



Gambar 4.67 *Line Art* Buni
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.68 *Line Art* Sukun
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.69 *Line Art* Jamblang
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.70 *Line Art* Jambu Air
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.71 *Line Art* Jambu Biji
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.72 *Line Art* Kedondong
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.73 *Line Art* Kelapa
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.74 *Line Art* Langsung
Digitalisasi oleh Ikraman



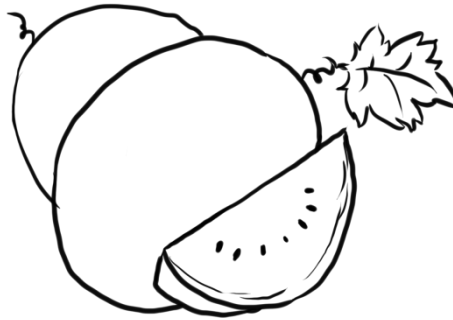
Gambar 4.75 *Line Art* Mangga
Digitalisasi oleh Ikraman



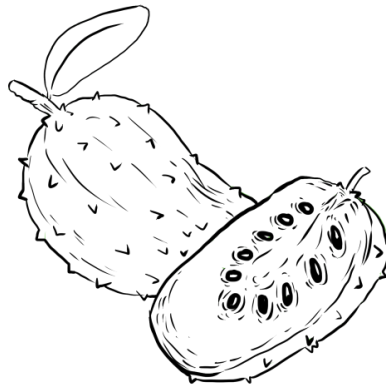
Gambar 4.76 *Line Art* Pisang
Digitalisasi oleh Ikraman



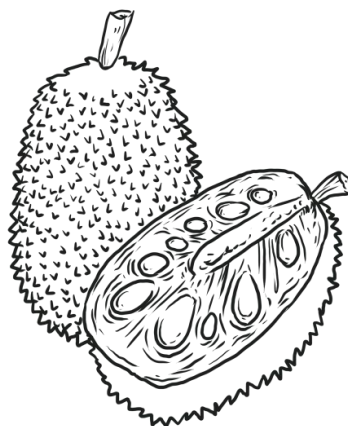
Gambar 4.77 *Line Art* Salak
Digitalisasi oleh Ikraman



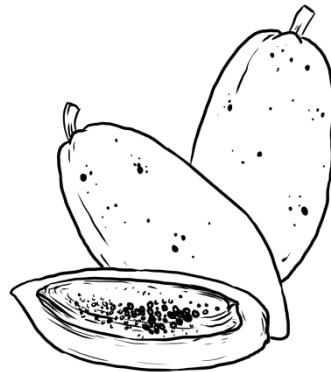
Gambar 4.78 *Line Art* Semangka
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.79 *Line Art* Sirsak
Digitalisasi oleh Ikraman

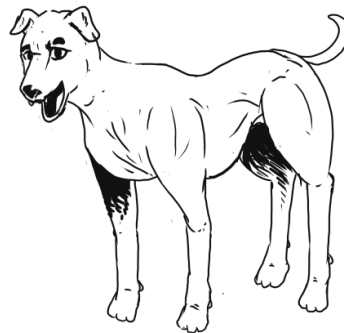


Gambar 4.80 *Line Art* Nangka
Digitalisasi oleh Ikraman

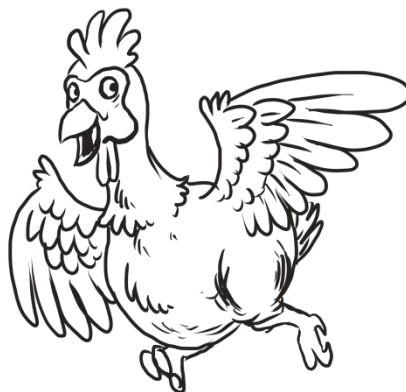


Gambar 4.81 *Line Art* Pepaya
Digitalisasi oleh Ikraman

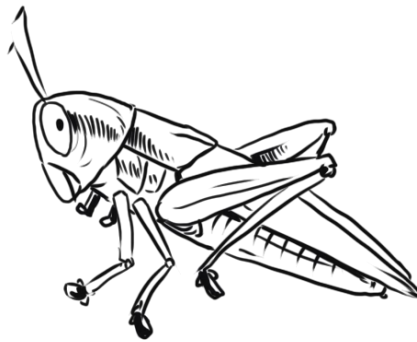
2) Digitalisasi Hewan Bentuk *Line Art*



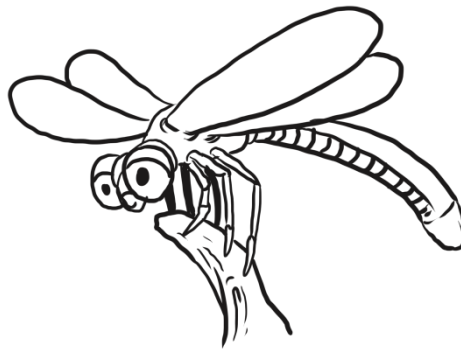
Gambar 4.82 *Line Art* Anjing
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.83 *Line Art* Ayam
Digitalisasi oleh Ikraman



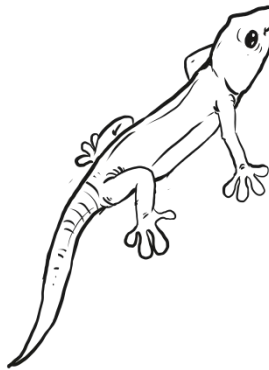
Gambar 4.84 *Line Art* Belalang
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.85 *Line Art* Capung
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.86 *Line Art* Cacing
Digitalisasi oleh Ikraman



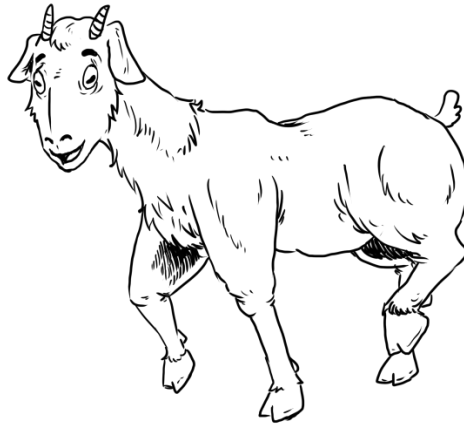
Gambar 4.87 *Line Art* Cicak
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.88 *Line Art* Ikan
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.89 *Line Art* Kucing
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.90 *Line Art* Kambing
Digitalisasi oleh Ikraman



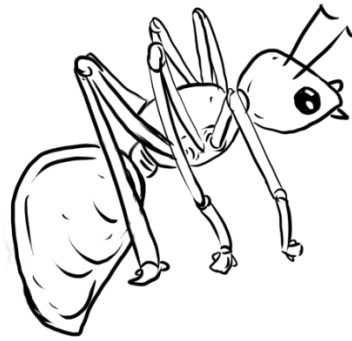
Gambar 4.91 *Line Art* Kepiting
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.92 *Line Art* Kupu-kupu
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.93 *Line Art* Nyamuk
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.94 *Line Art* Semut
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.95 *Line Art* Tikus
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.96 *Line Art* Udang
Digitalisasi oleh Ikraman

3) Digitalisasi *Layout Bentuk Line Art*

Adapun digitalisasi *layout line art* yang akan digunakan disetiap *slide* media pembelajaran yaitu *layout* pada halaman utama, home, materi buah, hewan, kuis, profil, petunjuk, dan kompetensi dasar sebagai berikut:



Gambar 4.97 *Layout line Art* Pada Materi Buah
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.98 *Layout line Art* Pada Materi Hewan
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.99 *Layout Line Art* Pada
Halaman *Loading*, *Utama*, *Home*, *Kuis*, *Petunjuk* dan
Kompetensi Dasar
Digitalisasi oleh Ikraman

4) Digitalisasi Karakter Dalam Bentuk Line Art

Digitalisasi karakter dalam bentuk *Line Art* yang digunakan pada media pembelajaran interaktif yang digitalisasi menggunakan aplikasi *photoshopCs6* sebagai berikut:



Gambar 4.100 Digitalisasi *Line Art*
karakter Pendukung Perempuan
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.101 Digitalisasi *Line Art*
Karakter Pendukung Laki-laki
Digitalisasi oleh Ikraman

5) Digitalisasi Pewarnaan Pada Buah

Dari hasil *line art* jadilah sebuah digitalisasi pewarnaan pada buah. Adapun digitalisasi 15 buah yaitu buni, sukun, jamblang,

jambu air, jambu biji, kedondong, kelapa, langsung, mangga, pisang, salak, semangka, sirsak, nangka dan pepaya. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.102 Digitalisasi Buni
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.103 Digitalisasi Sukun
Digitalisasi oleh Ikraman



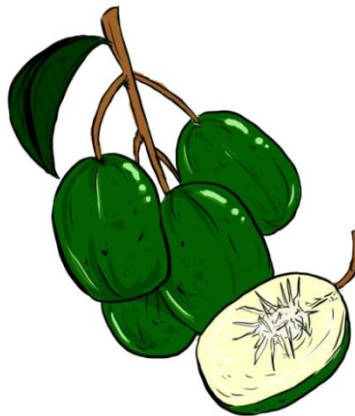
Gambar 4.104 Digitalisasi Jamblang
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.105 Digitalisasi Jambu Air
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.106 Digitalisasi Jambu Biji
Digitalisasi oleh Ikraman



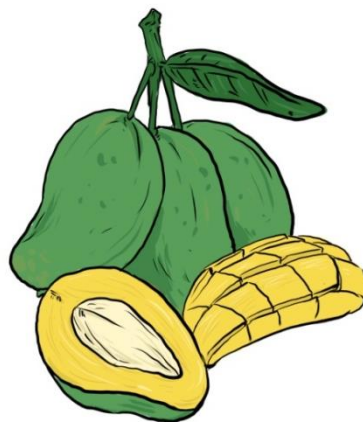
Gambar 4.107 Digitalisasi Kedondong
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.108 Digitalisasi Kelapa
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.109 Digitalisasi Langsung
Digitalisasi oleh Ikraman



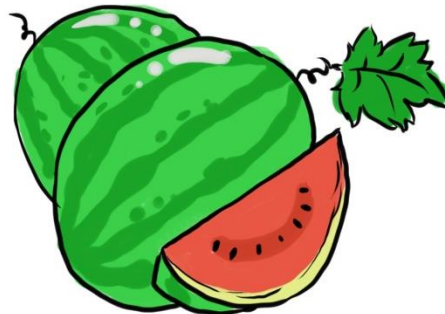
Gambar 4.110 Digitalisasi Mangga
Digitalisasi oleh Ikraman



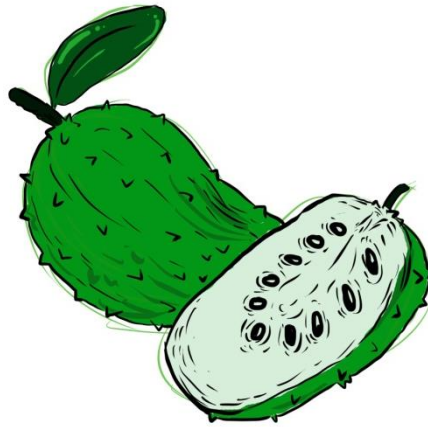
Gambar 4.111 Digitalisasi Pisang
Digitalisasi oleh Ikraman



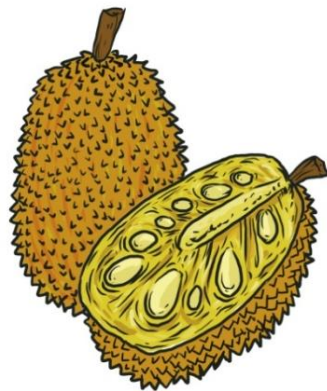
Gambar 4.112 Digitalisasi Salak
Digitalisasi oleh Ikraman



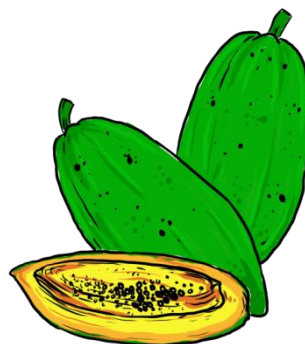
Gambar 4.113 Digitalisasi Semangka
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.114 Digitalisasi Sirsak
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.115 Digitalisasi Nangka
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.116 Digitalisasi Pepaya
Digitalisasi oleh Ikraman

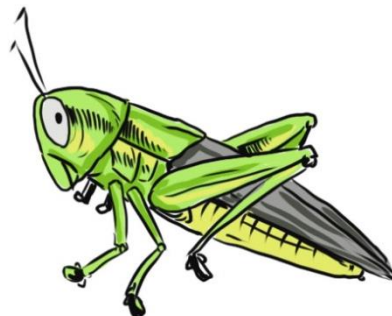
6) Digitalisasi Pewarnaan Pada Hewan



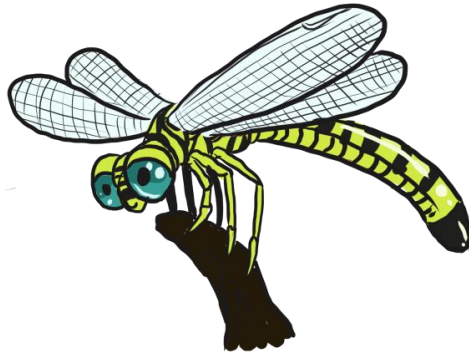
Gambar 4.117 Digitalisasi Anjing
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.118 Digitalisasi Ayam
Digitalisasi oleh Ikrama



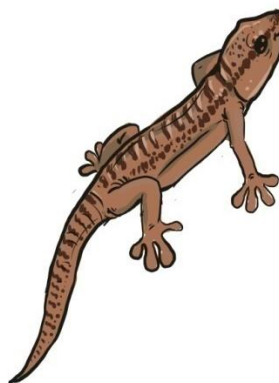
Gambar 4.119 Digitalisasi Belalang
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.120 Digitalisasi Capung
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.121 Digitalisasi Cacing
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.122 Digitalisasi Cicak
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.123 Digitalisasi Ikan
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.124 Digitalisasi Kucing
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.125 Digitalisasi Kambing
Digitalisasi oleh Ikraman



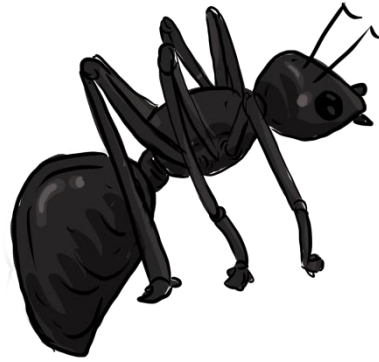
Gambar 4.126 Digitalisasi Kepiting
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.127 Digitalisasi Kupu-kupu
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.128 Digitalisasi Nyamuk
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.129 Digitalisasi Semut
Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.130 Digitalisasi Tikus
Digitalisasi oleh Ikraman



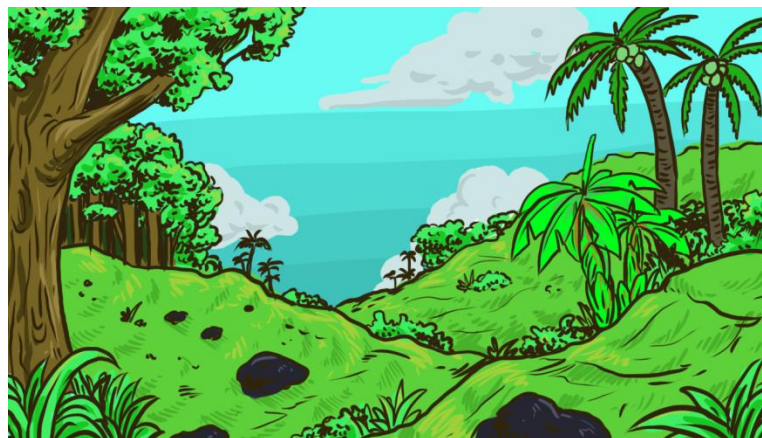
Gambar 4.131 Digitalisasi Udang
Digitalisasi oleh Ikraman

7) Digitalisasi Desain Pada *Layout*

Dari hasil *line art* dibuat warna yang menyesuaikan dengan warna pada konsep yaitu *soft* dan cerah yang digitalisasikan menggunakan aplikasi *photoshopCs6* seperti di bawah ini:



Gambar 4.132 Digitalisasi Desain *Layout* Pada Halaman Utama, *Home*, Kuis dan Petunjuk, Kompetensi Dasar Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.133 Digitalisasi Desain *Layout* Pada Materi Buah Digitalisasi oleh Ikraman



Gambar 4.134 Digitalisasi Desain *Layout* Pada Materi Hewan
Digitalisasi oleh Ikraman

8) Digitalisasi Desain Karakter

Dari hasil *line art* karakter dibuat sebuah warna pada karakter yang akan digunakan seperti di bawah ini:



Gambar 4.135 Digitalisasi karakter laki-laki
Digitalisasi oleh Ikraman



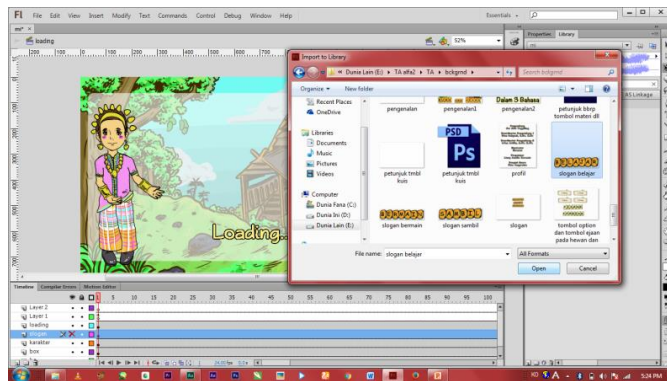
Gambar 4.136 Digitalisasi karakter Perempuan
Digitalisasi oleh Ikraman

3. Final Perancangan

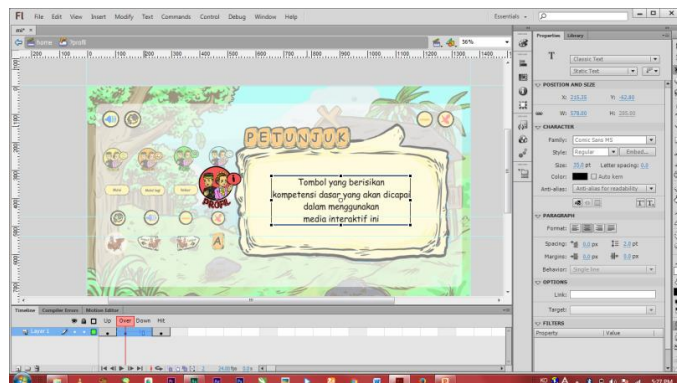
Berdasarkan hasil dari proses pra produksi hingga perancangan yang dilalui dengan membuat digitalisasi objek buah, objek hewan, *layout* dan karakter dalam bentuk *line art* dan digitalisasi pewarnaan maka akan dirancang sebuah Multimedia interaktif dan proses pembuatan media utama dan media pendukung sekaligus media promosi. Seperti di bawah ini:

a. Media Utama

Media Utama pada perancangan media pembelajaran ini adalah Multimedia Interaktif dengan ukuran 1366 pixels x 768 pixels menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs6*. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.137 *Import Objek Teks Pengenalana Buah dan Hewan Pada Halaman Loading*

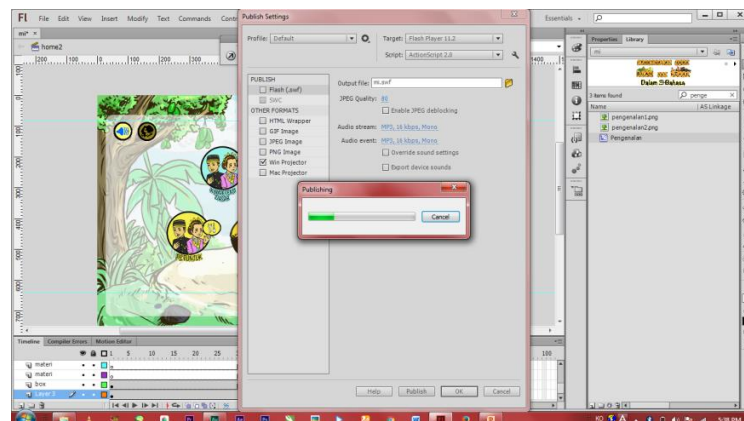


Gambar 4.138 *Pemberian Efek dan Penjelasan Tombol Untuk Slide Petunjuk*



Gambar 4.139 *Pemasangan Background Pada Slide Menu Home*

Gambar 4.142 Pemberian *Script*



Gambar 4.143 Proses *Rander Project*

b. Media Pendukung

Adapun final desain beberapa media pendukung yang akan digunakan. Dari hasil pra produksi hingga perancangan bertujuan untuk melengkapi media utama yaitu CD, *Cover* CD dan label CD. Seperti di bawah ini:

1. CD/DVD

CD/DVD yang akan digunakan untuk mewadahi media pembelajaran interaktif yang sudah jadi. Agar mudah di bawah kemana-mana. Digitalisasi menggunakan aplikasi *PhotoshopCs6* dan *CorelDrawx7*. Dengan ukuran CD/DVD yaitu 12 cm x 12 cm sedangkan diameter lubang tengah 1,5 cm. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 4.144 Ukuran CD/DVD
Digitalisasi Oleh Nur Alfa Taggiling

2. Cover CD

Cover CD akan dibuat sebagai media pendukung yang akan mewadahi CD/DVD multimedia interaktif yang sudah jadi. Agar tidak tercecer dan mudah di bawah ke mana-mana. Digitalisasi desain menggunakan aplikasi *Photoshop Cs6* dan *CorelDraw x7* Dengan ukuran lebar 14 cm, tinggi 13 cm dan spasinya 1,5 cm dibagian penutup CD sedangkan dibagian sisi tengah 1 cm, seperti di bawah:



Gambar 4.145 Digitalisasi Desain Cover CD Depan
Dan Cover CD Dalam
Digitalisasi Oleh Nur Alfa Taggiling

3. Label CD

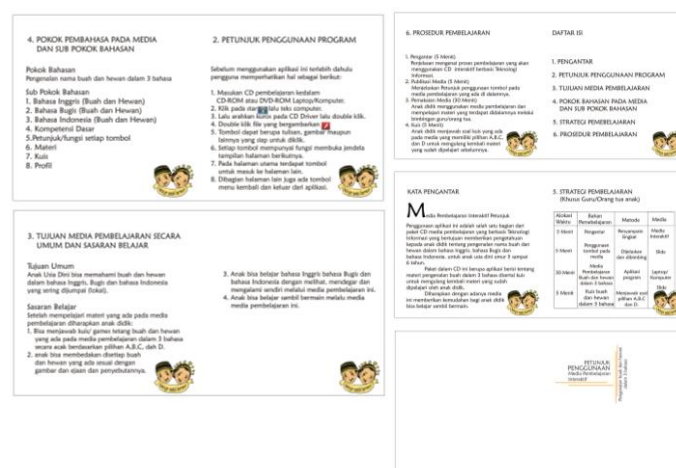
Label CD yang akan digunakan pada CD yang dapat pula dijadikan sebagai media promosi. Digitalisasi desain menggunakan aplikasi *Photoshop Cs6* dan *CorelDraw x7*. Dengan ukuran 11,8 cm x 11,8 cm dengan diameter 1,7 cm. seperti di bawah ini:



Gambar 4.146 Digitalisasi Desain Label CD Digitalisasi Oleh Nur Alfa Taggiling

4. Petunjuk Penggunaan Penggunaan Media Pembelajaran

Dikhususkan untuk guru/orang tua. Untuk Penggunaan program agar bisa dijalankan agar media pembelajaran bisa diajarkan kepada anak didik dengan ukuran 12 cm x 12. Digitalisasi menggunakan *CorelDraw x7*. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.147 Desain Petunjuk Penggunaan Media Digitalisasi oleh Nur Alfa Taggiling

b. Media Promosi

Final desain media promosi dari hasil pra produksi dan perancangan yang akan digunakan untuk mempromosikan multimedia interaktif yaitu, X-Banner, Gantungan Kunci, Stiker, Tas Ransel, Topi, dan *Tumbler* Mini . Seperti di bawah ini:

1. X-Banner

Adapun X-Banner yang akan digunakan untuk mempromosikan multimedia interaktif yaitu dengan ukuran standar 60 cm x 160 cm. Digitalisasi desain menggunakan aplikasi *PhotoshopCs6* dan *CorelDrawx7* Sebagai berikut:



Gambar 4.148 Digitalisasi Desain X-Banner
Digitalisasi Oleh Nur Alfa Taggiling

2. Gantungan Kunci

Adapun gantungan kunci yang akan digunakan untuk media promosi dengan ukuran 6 cm x 6 cm. Digitalisasi desain menggunakan aplikasi *Photoshop Cs6* dan *CorelDraw x7*. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.149 Digitalisasi Desain Gantungan Kunci
Digitalisasi Oleh Ikraman

3. Stiker Timbul

Stiker timbul merupakan media promosi media utama yaitu multimedia interaktif dengan ukuran 6 cm x 6 cm digitalisasi menggunakan aplikasi *photoshopCs6*. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.150 Digitalisasi Desain Stiker Timbul
Digitalisasi Oleh Ikraman

4. Tas Ransel

Tas Ransel merupakan media promosi yang bisa digunakan untuk anak-anak sekaligus mewadahi multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk CD. digitalisasi menggunakan aplikasi *CorelDraw x4* dengan ukuran lebar depan dan belakang 24,5 cm lebar samping dan bawah tas 5 cm, lebar kantong 11 cm dan tinggi 35 cm. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.151 Digitalisasi Desain Tas Ransel
Digitalisasi Oleh Nur Alfa Taggiling

5. *Tumbler Mini*

Tumbler atau botol minum merupakan media promosi yang akan digunakan pada perancangan untuk mempromosikan multimedia interaktif. Digitalisasi desain menggunakan aplikasi *Photoshop Cs4* dengan ukuran panjang 13 cm, lebar 13cm dan tinggi 13 cm. seperti gambar di bawah ini:



Gambar 4.152 Digitalisasi Desain *Tumbler Mini*
Digitalisasi Oleh Nur Alfa Taggiling

6. *Topi*

Topi dijadikan sebagai media promosi dengan ukuran lingkaran kepala 48 cm dan ukuran panjang topi 11,5 cm. Digitalisasi desain menggunakan *CorelDrawx4*. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.153 Digitalisasi Desain Topi
Digitalisasi oleh Nur Alfa Taggiling

4. Hasil Uji Coba

Setelah melalui tahap pra perancangan, perancangan, dan final perancangan dilakukanlah hasil uji coba media, hasil observasi dan respon anak didik, guru/orang tua. Seperti di bawah ini:

a. Hasil observasi

Setelah Penulis melakukann uji coba pada murid, di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Barru Guru/orang tua merespon positif. pada karya multimedia interaktif ini , disebabkan baru pertama kalinya melihat multimedia interaktif yang berbasis Teknologi Infomasi dan Komunikasi tentang pengenalan buah dan hewan dalam 3 bahasa yang diiringi dengan kuis. Belajar sambil bermain. Dan multimedia interaktif ini mudah digunakan di mana saja karena dikemas dalam bentuk CD. Karena biasanya mereka hanya melihat pengenalan buah dan hewan dalam bentuk poster saja.

2. Respon Anak didik dan Guru/orang tua:

a. Anak didik

Respon anak didik pada multimedia interaktif sangat bagus karena anak-anak baru pertama kali melihat media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dibarengi dengan kuis dan mereka bisa secara langsung berintraksi dengan multimedia interaktif tersebut yang dibimbing oleh guru/orang tua.

b. Guru/Orang tua

Respon positif pada karya multimedia interaktif menurut Ibu Hj Hanisah selaku Kepala Sekolah dan Ibu Darma selaku pendidik mengutarakan bahwa multimedia interaktif ini bagus karena kalau memakai alat anak-anak sangat senang dan bisa belajar sambil bermain dengan melihat gambar anak cepat mengerti. Dan multimedia interaktif sangat berguna bagi anak-anak karena menambah pengetahuan anak didik belajar dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan Bahasa Indonesia.

5. Hasil Rancangan

Berdasarkan hasil dari pra perancangan, perancangan dan final perancangan maka akan diproduksi hasil rancangan media utama yaitu Multimedia interaktif yang akan digunakan menggunakan Laptop/komputer. Sedangkan media pendukung dan media promosi menggunakan teknik cetak digital *printing*. Adapun media pendukungnya yaitu, CD/DVD, Label CD, Cover CD, Petunjuk penggunaan program. Sedangkan media promosi yaitu, X-Banner, Gantungan Kunci, Stiker, Tas Ransel, Topi, dan *Tumbler* Mini, Seperti di bawah ini:

a. Media Utama

Multimedia interaktif pengenalan buah dan hewan dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia bagi anak usia dini. Mengangkat tema “Belajar Sambil Bermain”. Dalam perancangan media pembelajaran ini anak akan diajarkan mendengar, melihat dan merasakan langsung media tersebut yang berisikan tentang materi buah dan hewan dalam 3 bahasa. Disertai dengan kuis yang memiliki pilihan A,B,C, dan D secara acak.dengan adanya media ini anak diajarkan mengenali buah dan hewan yang ada di lingkungan sekitarnya (lokal). dibuat dalam bentuk *EXE*. Menggunakan aplikasi *Adobe FlashCs6* dengan ukuran media 1366 Pixels x 768 Pixels, Seperti di bawah ini:



Gambar 4.154 Halaman *Loading*.



Gambar 4.155 Halaman Utama



Gambar 4.156 Halaman Home



Gambar 4.157 Halaman Petunjuk



Gambar 4.158 Halaman Kompetensi Dasar



Gambar 4.159 Halaman Pemilihan materi bahasa apa yang ingin dipelajari



Gambar 4.160 Pemilihan Materi Buah dan Hewan



Gambar 4.161 Materi Buah Dalam Bahasa Inggris



Gambar 4.162 Materi Hewan Dalam Bahasa Inggris



Gambar 4.163 Materi Buah Dalam Bahasa Bugis



Gambar 4.164 Materi Hewan Dalam Bahasa Bugis



Gambar 4.165 Halaman Untuk Memulai Kuis



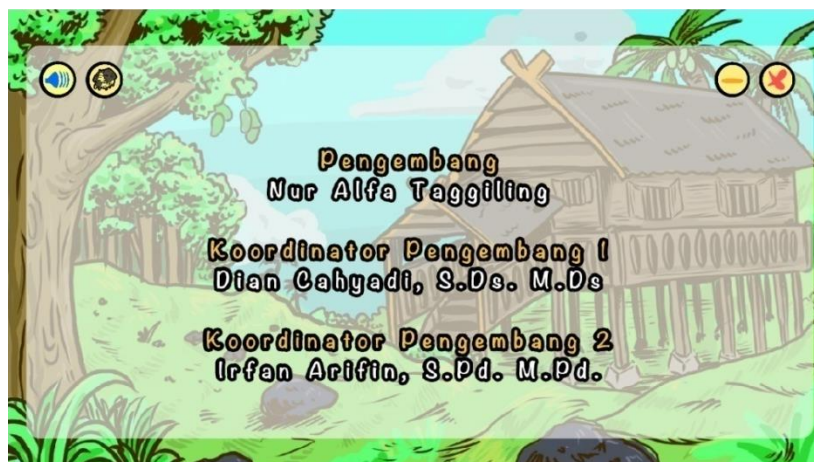
Gambar 4.166 Halaman Kuis



Gambar 4.167 Halaman Ketika Jawaban Kuis Salah



Gambar 4.168 Halaman Ketika jawaban Kuis Benar



Gambar 4.169 Profil Pembuat

2. Media Pendukung

Media Pendukung dari hasil pra perancangan, perancangan dan final perancangan yaitu rancangan CD/DVD, *Cover* CD, Label CD, seperti di bawah ini:

a. CD/DVD

CD/DVD Merupakan media pendukung yang akan mewadahi sebuah multimedia interaktif yang sudah jadi dengan ukuran 12 cm x 12 cm sedangkan diameter lubang tengah 1,5 cm. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 4.170 Hasil Rancangan CD/DVD
(Foto: Nur Alfa Taggiling, November, 2017,
I Phone s5).

b. *Cover* CD

Cover CD Digitalisasi desain menggunakan aplikasi *PhotoshopCs6* dan *CorelDraw x7* dengan ukuran lebar 14 cm, tinggi 13 cm dan spasinya 1,5 cm dibagian penutup CD sedangkan dibagian

sisi tengah 1 cm. Dicitak digital *printing* menggunakan kertas Kisntruk 210 gsm ukuran A3+ dan dilaminating *Glossy*. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.171 Hasil Rancangan *Cover CD*
(Foto: Nur Alfa Taggiling, November, 2017,
Samsung Galaxy J7 Prime).

c. Label CD

Label CD Digitalisasi desain menggunakan aplikasi *PhotoshopCs6* dan *CorelDraw x7*. Dengan ukuran 11,8 cm x 11,8 cm dengan diameter 1,7 cm. Dicitak digital *printing* menggunakan kertas Stiker *Glossy* 150 gsm. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.172 Hasil Rancangan Label CD
(Foto: Nur Alfa Taggiling, November, 2017,
Samsung Galaxy J7 Prime).

d. Petunjuk Penggunaan Media

Digitalisasi desain hasil rancangan petunjuk penggunaan media yang dikhususkan untuk guru/orang tua. Untuk menjalankan media pembelajaran. Dengan ukuran 12 cm x 12 cm. Digitalisasi menggunakan *CorelDrawx4*. Dicitak menggunakan kertas kinstruk 210 gsm. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.173 Hasil Rancangan
Petunjuk Penggunaan Media
(Foto: Nur Alfa Taggiling, November, 2017,
I Phone 5s).

3. Media Promosi

Rancangan desain media promosi dari hasil pra produksi dan perancangan, final perancangan yang akan digunakan untuk mempromosikan multimedia interaktif yaitu, X-Banner, Gantungan Kunci, Stiker, Tas Ransel, Topi, dan *Tumbler*. Seperti di bawah ini:

a. X-Banner

Adapun X-Banner yang akan digunakan untuk mempromosikan multimedia interaktif yaitu dengan ukuran standar 60 cm x 160 cm. Digitalisasi desain menggunakan aplikasi *PhotoshopCs6* dan *CorelDraw x7* di cetak digital *printing* menggunakan *Luser Paper* Seperti di bawah ini:



Gambar 4.174 Hasil Rancangan X-Banner
(Foto: Nur Alfa Taggiling, November, 2017,
Samsung Galaxy J7 Prime).

b. Gantungan Kunci

Gantungan Kunci yang akan digunakan untuk media promosi dengan ukuran 6 cm x 6 cm. Digitalisasi desain menggunakan aplikasi *PhotoshopCs6* dan *CorelDraw x7*. Dirancangan menggunakan bahan Akrilik 3 mm. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.175 Hasil Rancangan Gantungan Kunci
(Foto: Nur Alfa Taggiling, November, 2017,
Samsung Galaxy J7 Prime).

c. Stiker Timbul

Stiker timbul merupakan media promosi media utama yaitu multimedia interaktif dengan ukuran 6 cm x 6 cm didesain menggunakan aplikasi *photoshop Cs6*. Dibuat menggunakan bahan cairan resin sitetis yang bersifat lentur. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.176 Hasil Rancangan Stiker Timbul
(Foto: Nur Alfa Taggiling, November, 2017,
Samsung Galaxy J7 Prime).

d. Tas Ransel

Tas Ransel merupakan media promosi yang bisa digunakan untuk anak-anak. Digitalisasi desain menggunakan aplikasi *CorelDrawx4* dengan ukuran lebar depan dan belakang 24,5 cm lebar samping dan bawah tas 5 cm, lebar kantong 11 cm dan tinggi 35 cm. Dalam perancangan tas menggunakan bahan kain Bludru dan ditembel bordir emblem karakter laki-laki dan perempuan. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.177 Hasil Rancangan Tas Ransel
(Foto: Nur Alfa Taggiling, November, 2017, *Samsung Galaxy J7 Prime*).

e. *Tumbler* Mini

Tumbler mini atau botol minum merupakan media promosi yang akan digunakan pada perancangan untuk mempromosikan multimedia interaktif. Digitalisasi desain menggunakan aplikasi *Photoshop Cs4* dengan ukuran panjang 13 cm, lebar 13 cm dan tinggi 13 cm. Desain media promosinya dicetak digital *printing* menggunakan

kertas kinstruk 150 gsm. Bahan dari tumbler bahan akrilik 2 mm. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.178 Hasil Rancangan *Tumbler Mini*
(Foto: Nur Alfa Taggiling, November, 2017, *I Phone 5s*).

f. Topi

Topi dijadikan sebagai media promosi dengan ukuran lingkaran kepala 48 cm dan ukuran panjang topi 11,5 cm. Digitalisasi desain menggunakan *CorelDraw x4*. Dirancang menggunakan kain yang bertestur dan dibagian belakang topi memiliki perekat untuk mengubah ukuran topi agar muat untuk dipakai. Seperti di bawah ini:



Gambar 4.179 Hasil Rancangan Topi
(Foto: Nur Alfa Taggiling, November, 2017, *Samsung Galaxy J7 Prime*).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Pendidikan di Taman Kanak-kanak pada dasarnya memiliki prinsip belajar sambil bermain. Tapi pada umumnya anak didik lebih aktif dalam bermain. Maka dari itu multimedia interaktif ini dirancang untuk anak usia 5-6 tahun dengan tema “Belajar Sambil Bermain”. Untuk memperkenalkan metode pembelajaran baru tentang buah dan hewan dalam 3 bahasa. Diiringi dengan kuis. Media pembelajaran pengenalan buah dan hewan dalam 3 bahasa ini merupakan media pembelajaran pertama yang dirancang dalam bentuk multimedia interaktif dengan ukuran 1366 pixels x 728 Pixels dirancang menggunakan *Adobe Flash* dan dikemas dalam bentuk CD. Mudah di bawah ke mana-mana.

Multimedia interaktif ini tidak hanya dipakai untuk 1 orang melainkan bisa 3 orang dalam 1 laptop dan dilengkapi dengan objek gambar audio atau *dubber* suara dan kuis. Seperti:

1. Pengenalan buah dan hewan lokal dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia.
2. Melatih daya ingat anak melalui melihat mendengar dan merasakan langsung.

3. Memperkenalkan kepada anak tentang buah dan hewan yang sering dijumpai di lingkungan sekitar. Dalam bentuk multimedia interaktif belajar dan bermain yang menyenangkan.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

Semoga dengan adanya multimedia interaktif ini bisa meningkatkan minat belajar anak. Dan materi yang ada di dalam multimedia interaktif bisa tersampaikan ke anak didik agar anak bisa lebih mengenal buah dan hewan yang ada di lingkungan sekitar yang sering dijumpai (lokal). Multimedia interaktif ini dibuat untuk anak usia dini dengan desain visual yang menarik. Digunakan dengan bimbingan guru/orang tua. Penulis berharap pihak Sekolah bisa membantu anak didik dalam mengenal buah dan hewan lokal di lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, rini. (2015). *landasan (dasar hukum) pendidikan anak usia dini (paud)*.
<http://www.membumikanpendidikan.com/2015/03/landasan-dasar-hukumpendidikan-anak.html>. diakses 08 maret 2017, pukul 19.27 wita).
- Azhar, Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Brown, H. Douglas. (2007). *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. San Fancisco: Pearson Longman.
- Chijiwa, Hideaki. (2003). *Color Harmony 1st edition*. US: Rockport.
- Darwanto. (2007). *Televisi sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- E.Mayer, Richard. *Multimedia Learning. Prinsip-prinsip dan aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- E.Mayer, Richard. (2001). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Habib, Zamsir. (2008, 05 13). program-radio-dan-tv-pendidikan. pp.
(<https://zamrishabib.wordpress.com/2008/05/13/program-radio-dan-tv-pendidikan/>, diakses 12 April 2017, pukul 5.00 Wita).
- Hartati Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Iswidharmananjaya, Derry. (2011). *Comic Strip + Photoshop Simple Guidance*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Jam Satu. (2014-2017). Mengetahui jenis font dan kegunaannya. *SINTESA NETWORK* , pp. (<http://www.satujam.com/jenis-font-dan-kegunaannya/>, diakses 16 April 2017, Pukul 10.30 Wita). .
- jenis-font-dan-kegunaannya. (2014). pp. (<http://www.satujam.com/jenis-font-dan-kegunaannya/>, diakses 16 April 2017, Pukul 10.30 Wita). .
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaun Persada CP Press.
- Prawira, Sulasmi Darma. (1989). *Warna Sebagai salah satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta: Proyek.
- Purnama, Sigit. (2001). Elemen warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran. pp. (<http://www.kompasiana.com/insyira/element-warna->

dalam-pengembangan-multimedia-pembelajaran. Diakses 20 April 2017, Pukul 3.47. Wita).

Sadirman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, Agung., & Rahardjito. (2009). *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Said, Abdul Azis. (2014). *Logo*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Said, Abdul Azis. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Wati Rima. (2016). *Ragam media pembelajaran visual- audio visual- komputer- power point- internet- interactive video*. Kata Pena.

Wikipedia. (2017, 10 15). Bahasa Bugis. pp. (https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Bugis, diakses 27 Maret 2017, pukul 19.34 Wita).

Wordpress. (2014, 08 10). pengertian-bahasa-indonesia-dan-menurut-7-ahli. pp. (<https://erdaolivya.wordpress.com/2014/10/08/pengertian-bahasa-indonesia-dan-menurut-7-ahli/>diakses 6 Juni 2017, pukul 3.59 Wita).

LAMPIRAN

A. Foto hasil uji coba Penggunaan Produk Multimedia Interaktif di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru.



Guru Memberikan arahan petunjuk penggunaan media pembelajaran Interaktif



Antusias Anak-anak ingin belajar mengenal buah dan hewan dalam bentuk Multimedia Interaktif



Uji Coba Produk Multimedia Interaktif yang
dibimbing oleh guru Taman Kanak-kanak
Pembina Padongko



Penulis Mengarahkan Penggunaan Media Pembelajaran



Anak-Anak mencoba menggunakan media
pembelajaran dengan sendiri



Penggunaan Media oleh bimbingan guru dan penulis



Anak-anak mencoba menggunakan media pembelajaran dengan berintraksi dengan teman-temannya



Anak Mecoba menggunakan media



Bimbingan penulis

B. Komentar Tentang Media Pembelajaran Interaktif dari Ibu Darmawati dan Kepala Sekolah Ibu Hj Hanisah di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko.

Komentar tentang media pembelajaran	
Kelebihan	Kekurangan
Media interaktif sangat berguna bagi anak-anak karena dapat menambah pengetahuan anak didik. Contohnya, belajar dalam Bahasa Indonesia, Bugis dan Loggias.	Anak tidak mendengar suara pembelajaran tersebut, dan didalam media interaktif dalam bahasa loggias anak belum terbiasa.

Komentar Ibu Darmawati Guru Pembina di Taman Kanak-Kanak Pembina Padongko Kecamatan Barru.

Komentar tentang media pembelajaran

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none"> - Kalau memakai alat anak senang. - Anak belajar sambil melihat gambar cepat di mengerti 	<ul style="list-style-type: none"> - Kalau memakai laptop anak: Bermana bisa belajar 4-5 orang saja

Komentar Media Pembelajaran Interaktif oleh
Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak
Negeri Pembina Padongko. Hj Hanisah.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN
Nomor: 3263/UN36.21/HK/2016
Tentang

PENGANGKATAN KOMISI PEMBIMBING

Nur Alfa Taggiling

Program Studi Desain Komunikasi Visual

DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN

- Membaca : Permohonan Pengesahan Susunan Komisi Pembimbing bagi Mahasiswa
Menimbang : a. Bahwa untuk memperlancar Penulisan Skripsi bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan studinya maka dianggap perlu mengangkat Komisi Pembimbing
b. Bahwa maksud tersebut pada sub a di atas, perlu menerbitkan Surat Keputusannya
Mengingat : 1. UUD 1945 Pasal 4 ayat (1)
2. Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989
3. Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 1974
4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999
5. Keputusan Presiden Nomor 93 Tahun 1999

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
Pertama : Mahasiswa yang namanya Nur Alfa Taggiling NIM 1386141012 Program Studi Desain Komunikasi Visual telah memenuhi semua persyaratan pengajuan rencana skripsi dengan judul: **Perancangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Pengenalan Nama Buah dan Hewan Dalam bahasa Inggris/Bugis.**
Kedua : Susunan Komisi Pembimbing Mahasiswa tersebut terdiri dari:
1. Dian Cahyadi, S.Sn, M.Ds. (Pembimbing I)
2. Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd. (Pembimbing II)
Ketiga : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkannya.
Keempat : Apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini dapat diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Makassar
Pada tanggal : 26 Desember 2016
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP. 19630121 198903 2 001

- Tembusan:
1. Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
3. Penasehat Akademik Mahasiswa yang bersangkutan
4. Pembimbing I
5. Pembimbing II
6. Kasubag Pendidikan FSD



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor: 1417/UN36.21/LT/2017

12 Juni 2017

Lamp. : 1 (satu) Eks. Proposal

Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian

Yth. : Gubernur Sulawesi Selatan
c.q. Kepala UPT P2T BKMPD Prov. Sulawesi Selatan.
di Makassar.

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak bahwa dalam rangka penyelesaian studi Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

N a m a : Nur Alfa Taggiling

NIM : 1386141012

Program Studi : Desain Komunikasi Visual.

kami mohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk mengadakan penelitian di Kabupaten Barru.

Untuk memperoleh data penelitian yang berjudul:

Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Nama Buah dan Hewan dalam Bahasa Inggris Bahasa Bugis dan Bahasa Indonesia bagi Anak Usia Dini.

Atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.



Dekan
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP. 19630121 198903 2 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

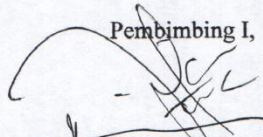
LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

1. N a m a : Nur Alfa Taggiling
2. N I M : 1386141012
3. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
4. Judul : Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Nama Buah dan Hewan dalam Bahasa Inggris Bahasa Bugis dan Bahasa Indonesia Bagi Anak Usia Dini

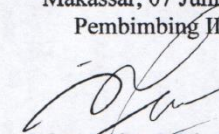
Proposal yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan menyatakan memenuhi syarat/layak untuk **Melaksanakan Penelitian**.

Pembimbing I,


Dian Cahyadi, S.Ds., M.Ds.
NIP. 19770518 200812 1 001

Makassar, 07 Juni 2017

Pembimbing II,


Irfan Arifin, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19551201 198212 1001

Mengetahui:
Ketua Program Studi,



Dian Cahyadi, S.Ds., M.Ds.
NIP. 19770518 200812 1 001



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 8536/S.01P/P2T/06/2017
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

KepadaYth.
Bupati Barru

di-
Tempat

Berdasarkan surat Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar Nomor : 1417/UN36.21/LT/2017 tanggal 12 Juni 2017 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : **NUR ALFA TAGGILING**
Nomor Pokok : 1386141012
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Kampus FSD UNM Parangtambung Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN NAMA BUAH DAN HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS BAHASA BUGIS DAN BAHASA INDONESIA BAGI ANAK USIA DINI "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **14 Juni s/d 30 Juli 2017**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 13 Juni 2017

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



A. M. YAMIN. SE., MS.

Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth
1. Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar
2. Peringgal.

SIMAP PTSP 13-06-2017



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://p2tbkpmmd.sulselprov.go.id> Email : p2t_provsulsel@yahoo.com
Makassar 90222





PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
DAN TENAGA KERJA

Jl. Sultan Hasanuddin No. 42 Telepon (0427) 21662 , Fax (0427) 21410 Kode Pos 90711

Barru, 03 Juli 2017

Nomor : 0377/18/BR/VII/2017/DPMPTSP
Lampiran : -
Perihal : Izin/Rekomendasi Penelitian.

Kepada
Yth. Kepala TK Negeri Pembina Padongko
di -
Tempat

Berdasarkan Surat DPMPTSP Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 8536/S.01P/P2T/06/2017 tanggal 13 Juni 2017 perihal tersebut di atas, maka mahasiswa / peneliti / dosen / pegawai di bawah ini :

N a m a : NUR ALFA TAGGILING
Nomor Pokok : 1386141012
Program Study : Desain Komunikasi Visual
Pekerjaan : Mahasiswa S1
A l a m a t : Jl. A.A. Bau Massepe Kel. Mangempang

Diberikan izin untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Wilayah/Kantor Saudara yang berlangsung mulai tanggal **03 Juli 2017 s/d 03 Agustus 2017** dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan judul :

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN NAMA BUAH DAN HEWAN
DALAM BAHASA INGGRIS BAHASA BUGIS DAN BAHASA INDONESIA BAGI ANAK USIA
DINI**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Kepala SKPD (Unit Kerja) / Camat, apabila kegiatan dilaksanakan di SKPD (Unit Kerja) / Kecamatan setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) eksampelar copy hasil penelitian kepada Bupati Barru Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu Dan Tenaga Kerja Kabupaten Barru;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Untuk terlaksananya tugas penelitian tersebut dengan baik dan lancar, diminta kepada Saudara untuk memberikan bantuan fasilitasi seperlunya.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

a.n. **Plt. Kepala Dinas,
Kasi Pengolahan**


MUHAMMAD SAYUTI, S.Sos
Pangkat : Penata Muda Tk.I,III/c
NIP. 19600908 199503 1 003

TEMBUSAN : disampaikan Kepada Yth.

1. Bupati Barru (Sebagai Laporan);
2. Kepala Bappeda Kab. Barru;
3. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Barru;
4. Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar di Makassar;
5. Mahasiswa yang bersangkutan;
6. Pertinggal.



PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA HANDAYANI
PADONGKO KECAMATAN BARRU

Alamat: Jl. Tinumbu kel. Mangempang Kec. Barru Kab. Barru

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 422/39/TK.NEG.PBN.HDN/BR/2017

Berdasarkan Surat Kantor Pelayanan Perizinan Dan Penanaman Modal Nomor 0377/18/BR/VII/2017/DPMPTSPTK Tanggal 03 Juli 2017 bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : NUR ALFA TAGGILING
Nim : 1386141012
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Alamat : Jl. A.A. Bau Massepe Kel.Mangempang

Telah melakukan penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN NAMA BUAH DAN HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS BAHASA BUGIS DAN BAHASA INDONESIA BAGI ANAK USIA DINI”** Mulai tanggal 03 Juli – 03 Agustus 2017 dalam rangka penyusunan skripsi.

Barru, 03 Agustus 2017

a.n. Kapala TK. Negeri Pembina
Handayani Padongko


Hj. HANISAH, S.Pd
Pangkat. Guru pembina
NIP: 19620112 198503 2 009

RIWAYAT HIDUP



Nur Alfa Taggiling, lahir di Barru pada tanggal 18 Desember 1995. Dan dibesarkan di Barru. Anak ke 4 dari 4 bersaudara buah cinta dari pasangan Bapak Arifuddin Made Taggiling dan Ibu Nursiah N. Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar di MI DDI Mangempang Kecamatan Barru Kabupaten Barru Pada tahun 2007 Pada tahun itu juga penulis melanjutkan Pendidikan di MTsN Mangempang Kecamatan Barru dan tamat pada tahun 2010 kemudian melanjutkan Sekolah Menengah atas di Sekolah kejuruan SMK Negeri 1 Barru pada tahun 2010 Dan selesai pada tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis melanjutkan Pendidikan diperguruan tinggi negeri, tepatnya di Universitas Negeri Makassar (UNM) Mengambil jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.